



World Karate Federation

**Règlements de
Compétition
de Kata et Kumite**

Version Janvier 2017

Edité par **Bastian Stalder**

01.08.2017

Contenu

About this Edition	2
Terms of Use	2
Thanks	2
Règlements de Kumité	3
Article 1: Aire de compétition pour le Kumité	3
Article 2: Tenue officielle	4
Arbitres	4
Compétiteurs	5
Entraîneurs	7
Article 3: Organisation des compétitions de Kumité	8
Article 4: L'équipe arbitrage	11
Article 5: Durée des rencontres	12
Article 6: Score	13
Article 7: Critères de décision	17
Article 8: Comortement interdit	19
Catégorie 1	20
Catégorie 2	20
Article 9: Avertissements et pénalisations	26
Article 10: Blessures et accidents en compétition	28
Article 11: Protestations officielles	31
Article 12: Pouvoirs et devoirs	35
Commission d'arbitrage	35
Manager de Tatami	35
Arbitres	36
Juges	38
Superviseurs de la recontre	38
Superviseurs de scores	39
Article 13: Début, suspension et fin des rencontres	40
Règlements de Kata	44
Article 1: Aire de compétition de Kata	44
Article 2: Tenue officielle	44
Article 3: Organisation de la compétition de Kata	45

Article 4: L'équipe de juges	46
Article 5: Critères de décision	47
Liste officielle de katas	47
Évaluation	48
Disqualification	49
Fautes	50
Article 6: Opération des matches	52
Annexes	54
Annexe 1: Terminologie	54
Annexe 2: Gestes et signes avec les drapeaux	58
Annonces et gestes de l'Arbitre	58
Signes des Juges avec les drapeaux	63
Annexe 3: Références pratiques pour les Arbitres et les Juges	66
Contact excessif	66
Contact excessif et exagération	66
Mubobi	67
Zanshin	67
Saisir un coup de pied Chudan	67
Projections et blessures	68
Marquer des points sur un adversaire projete	68
Procédures de votation	69
Jogai	69
Indication d'infraction du règlement	70
Annexe 4: Marques des ponctuateurs	71
Annexe 5: Disposition de l'aire de compétition de Kumité	72
Annexe 6: Disposition de l'aire de compétition de Kata	74
Annexe 7: Le Karaté-Gi	75
Annexe 8: Championnats du monde; conditions & catégories	76
Annexe 9: Guide de couleurs des pantalons des Arbitres et Judges	80
Annexe 10: Compétition de Karaté pour les moins de 14 ans	81
Kumité pour les enfants de 12 à 14 ans	81
Kumité pour les enfants de moins de 12 ans	81
Compétition de Kata pour les moins de 14 ans	82
Compétition de Kata pour les moins de 12 ans	82
Questions de l'Examen	83
Compétition de Kumité	83
Papier d'Examen pour les Arbitres et les Juges Kumité	83

Compétition de Kata	104
Questionnaire pour les Juges Kata	104

Dans ce texte le genre masculin utilisé, fait aussi référence au genre féminin.

About this Edition

Editor: **Bastian Stalder**

This edition contains the original text from the Kata and Kumite Competition Rules set by the World Karate Federation.

Please report mistakes to **bastian.stalder@karatelyss.ch**.

All about the competition rules and real time updates you can find under **karatelyss.ch/wettkampfbregeln**.

Terms of Use

For personal use this document can be reproduced without limitation. Digital republishing is prohibited!

Thanks

Very special thanks to **Rudi Seiler**, former WKF Karate Referee, for his technical support in editing and translating this document and for his tremendous effort to support young referees!

Règlements de Kumité

Article 1: Aire de compétition pour le Kumité

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun obstacle.
2. L'aire de compétition doit être un carré formé par des pièces de tatami du type homologué par la WKF, avec 8 mètres par côté (mesure prise à la partie extérieure), avec un mètre de plus comme zone de sécurité, tout au tour. Les deux mètres de zone de sécurité ne doivent présenter aucun obstacle.
3. Deux carrés inversés sur la partie rouge dans à une distance d'un mètre du centre de l'aire de compétition, comme limite pour les adversaires.
4. L'Arbitre sera placé au centre entre les deux carrés face aux compétiteurs à une distance d'un mètre de l'aire de sécurité.
5. Chacun des Juges sera assis à un coin du tatami dans l'aire de sécurité. L'Arbitre pourra se déplacer tout au tour du tatami, y compris l'aire de sécurité où les Juges sont assis. Chacun des Juges sera équipé d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge.
6. Le Superviseur de la Rencontre sera assis juste hors de l'aire de sécurité, derrière et à gauche ou à droite de l'Arbitre. Celui-ci sera équipé d'un signe ou d'un drapeau rouge et d'un sifflet.
7. Le Superviseur du Score sera assis à la table officielle correspondante, entre le marqueur et le chronomètreur.

8. Les entraîneurs seront assis hors de la zone de sécurité de leur côté correspondant du tatami, face à la table centrale. Dans les cas où la zone de compétition est surélevée, les entraîneurs seront assis hors de la zone surélevée.
9. La ligne du bord de l'aire de compétition d'un mètre doit être d'une couleur différente de celle du reste du Tatami.

Explication

- I. Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de petits murs, etc., à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.*
- II. Les pièces du tatami utilisées ne devraient pas être glissantes là où elles sont en contact avec le sol, mais avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. Elles ne devraient pas être aussi épaisses que celles du Judo, car celles-ci empêchent les mouvements de karaté. L'Arbitre doit s'assurer que les pièces du tatami ne se séparent pas pendant la compétition car les espaces vides causent des blessures et constituent un danger. Celles-ci doivent être du type homologué par la WKF.*

Article 2: Tenue officielle

1. Les compétiteurs et leurs entraîneurs doivent porter la tenue officielle conformément aux caractéristiques définies ci-après.
2. La Commission d'Arbitrage peut exclure tout officiel ou compétiteur ne se conformant pas à cette règle.

Arbitres

1. Les Arbitres et les Juges doivent porter la tenue officielle définie par la Commission d'Arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et à tous les cours.
2. La tenue officielle sera la suivante:
 - Veste bleu marin, non croisée, avec deux boutons argentés.
 - Chemise blanche à manches courtes.
 - Cravate officielle, sans épingle.
 - Pantalon gris clair, sans revers. (ANNEXE 9)
 - Chaussettes bleu foncé ou noires normales et chaussons noirs pour le tatami.
 - Les Arbitres et les Juges féminins peuvent porter des pinces à cheveux et une tenue à caractère religieux du type approuvé par la WKF.

Compétiteurs

1. Les compétiteurs doivent porter un karaté gi blanc, sans bande, ni passe-poil, ni liséré personnel. Seul l'emblème ou le drapeau du pays doit être porté sur le côté gauche de la veste sans dépasser une superficie totale de 12cm par 8cm (voir Annexe 7). Seule la marque du fabricant du karaté gi peut être visible. De plus, un dossard d'identification, délivré par la Commission d'Organisation, sera porté. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent avoir environ 5 cm de large et, d'une longueur telle qu'une fois attachées, elles dépassent 15 cm de chaque côté du nœud. Les ceintures doivent être de couleur rouge et bleue pure sans être lisérées ni avoir de la publicité ou d'autres marques, sauf l'étiquette habituelle du fabricant.
2. Nonobstant ce qui est écrit dans le paragraphe ci-dessus, le Comité Exécutif

peut autoriser certaines étiquettes publicitaires ou marques de sponsors reconnus.

3. La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimale couvrant au moins les hanches, mais ne doit pas dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse. Les compétitrices doivent porter une chemisette normale blanche sous la veste du karaté gi. Les ficelles de la veste doivent être attachées. Il est interdit d'utiliser des vestes sans ficelles.
4. Les manches 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 retroussées.
5. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia sans recouvrir les chevilles. Ils ne peuvent pas être retroussés.
6. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement de la rencontre. Le Hachimaki (bandeau de tête) ne sera pas autorisé. Lorsque l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux trop longs ou trop sales, il peut le disqualifier. Les barrettes et épingles à cheveux ainsi que toute pièce métallique sont interdites. Des rubans, des bandeaux et d'autres décorations sont interdites. Un ruban en caoutchouc ou un ruban pour les couettes seront autorisés.
7. Les compétiteurs féminins pourront porter une tenue à caractère religieux du type approuvé par la WKF.
8. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts et ils ne peuvent pas porter d'objet métallique ou autre qui puisse blesser leurs adversaires. L'utilisation d'appareils d'orthodontie métalliques doit être autorisée par l'Arbitre et le médecin officiel. Le compétiteur sera entièrement responsable de toute blessure.

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

Les coquilles sont facultatives, mais si portées devront être du type homologué.

- 10. Les lunettes sont interdites. Les lentilles souples peuvent être portées, sous la responsabilité du compétiteur.
- 11. Le port de tout autre habillement, vêtement ou équipement est interdit.
- 12. Tous les éléments de protection devront être, dans leur cas, du type ou des types homologué/s par la WKF.
- 13. Le Superviseur de la rencontre (Kansa) est obligé de contrôler avant chaque rencontre que les compétiteurs portent l'équipement homologué (dans les Championnats Internationaux ou Nationaux, l'équipement homologué par la WKF devra être accepté et ne pourra pas être refusé).
- 14. L'utilisation de bandages, ou de support à la suite d'une blessure, doit être approuvée par l'Arbitre après le rapport du Médecin du Tournoi.

Entraîneurs

1. Pendant toute la compétition, l'entraîneur doit porter obligatoirement le survêtement officiel de sa fédération, et sa licence officielle d'identification doit être visible, à l'exception des finales des événements officiels de la WKF, où les entraîneurs masculins doivent porter un costume de couleur foncé, une chemise et une cravate – tandis que les entraîneurs féminines peuvent choisir de porter soit une robe, soit une tailleur ou une combinaison d'une veste et une jupe en couleur foncé. Les entraîneurs féminines peuvent aussi choisir de porter une tenue à caractère religieux du type approuvé par la WKF.

Explication

- I. *Le compétiteur doit porter une seule ceinture; rouge pour AKA et bleue pour AO. Les ceintures de grade ne doivent pas être portées durant les rencontres.*
- II. *Les protège-dents doivent être correctement ajustés.*
- III. *Quand un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié; mais une minute, lui sera accordée pour y remédier.*
- IV. *Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les Arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leur veste.*

Article 3: Organisation des compétitions de Kumité

1. Un tournoi de karaté peut comprendre des compétitions kumité et/ou kata. La compétition de kumité peut être, en plus divisée en rencontres individuelles et par équipes. Les rencontres individuelles peuvent être ensuite di-

visées en catégories d'âge et de poids. Les Catégories de poids sont, enfin, divisées en différentes rencontres. Le terme «rencontre» désigne aussi les compétitions kumité individuelles opposant des paires de membres d'équipes.

2. Dans la compétition individuelle, aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre après le tirage au sort aura été réalisé.
3. Les compétiteurs individuels ou les équipes qui n'arrivent pas sur les lieux de la compétition à leur appel, seront disqualifiés (KIKEN) dans la catégorie correspondante. Dans les rencontres par équipes, la ponctuation pour les rencontres n'ayant pas lieu, sera mise à 8-0 en faveur de l'autre équipe.
4. Les équipes masculines sont formées par sept membres, dont cinq entreront en rencontre pour chaque tour. Les équipes féminines seront formées par quatre membres, dont trois entreront en rencontre pour chaque tour.
5. Les compétiteurs sont tous membres de l'équipe. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.
6. Avant chaque rencontre, le représentant de l'équipe doit donner à la table officielle, la liste officielle des noms des compétiteurs de l'équipe et l'ordre dans lequel ils se rencontreront. Les compétiteurs sélectionnés entre les sept membres de l'équipe et l'ordre de la rencontre peut être changé pour chaque tour, mais une fois qu'il aura été enregistré, il ne peut plus être changé jusqu'à la fin du tour.
7. Une équipe sera disqualifiée quand l'un de ses membres ou son entraîneur change la composition de l'équipe ou l'ordre de la rencontre sans l'avoir soumis par écrit avant le début de la rencontre éliminatoire correspondante.
8. Dans les rencontres par équipes, quand un individu perd à cause d'avoir reçu un Hansoku ou un Shikkaku, tous les points du compétiteur disqualifié seront mis à zéro et une ponctuation 8-0 sera enregistrée pour cette rencontre pour l'autre équipe.

Explication

- I. *Un «tour» est une étape spécifique de la compétition conduisant à déterminer l'identification des finalistes. En kumite, un tour élimine 50% des participants, tout en comptant les compétiteurs sans adversaire (byes). Le même est valable pour les repêchages. Dans une compétition en poule (round robin), un tour permet à tous les compétiteurs de la poule de se rencontrer une fois.*
- II. *L'emploi des noms peut poser des problèmes de prononciation et d'identification, Des numéros de dossard doivent être alloués et utilisés.*
- III. *Lorsque l'équipe s'aligne avant une rencontre, elle devra se présenter avec les compétiteurs qui vont réellement prendre part à la rencontre. Les non participants et l'entraîneur ne devront pas s'aligner, et devront rester assis dans un endroit désigné à part à ce propos.*
- IV. *Pour pouvoir participer à une rencontre, les équipes masculines doivent présenter au moins trois compétiteurs et les féminines au moins deux. Une équipe avec un nombre inférieur de compétiteurs à ceux qui ont été requis sera exclue de la rencontre (Kiken).*
- V. *Pour pouvoir participer à une rencontre, les équipes masculines doivent présenter au moins trois compétiteurs et les féminines au moins deux. Une équipe avec un nombre inférieur de compétiteurs à ceux qui ont été requis sera exclue de la rencontre (Kiken).*
- VI. *La liste avec l'ordre de la rencontre peut être présentée soit par l'entraîneur, soit par un des compétiteurs désigné de l'équipe. Lorsque l'entraîneur présente la feuille de compétition, il doit être clairement identifiable comme tel, sinon la liste pourrait être refusée. La liste doit inclure le nom du pays ou du club, la couleur de la ceinture allouée à l'équipe pour cette rencontre ainsi que l'ordre des membres de l'équipe. Les noms des compétiteurs ainsi que leur numéro de dossard doivent être inclus; la liste doit être signée par l'entraîneur ou par la personne nommée.*

- VII. Les entraîneurs devront présenter à la table officielle leur accréditation avec celle de leur compétiteur ou équipe. L'entraîneur devra rester assis sur la chaise fournie et ne devra pas intervenir par son action ou ses mots dans le bon déroulement de la rencontre.*
- VIII. Quand une erreur se glisse dans l'enregistrement d'un tableau, et que des compétiteurs non concernés prennent part à la rencontre, alors, quelle que soit l'issue du match, ce dernier sera déclaré nul et non avenue. De façon à réduire ce type d'erreur le vainqueur de chaque match doit confirmer la victoire à la table de contrôle avant de quitter l'aire de compétition.*

Article 4: L'équipe arbitrage

1. Pour chaque rencontre, l'équipe arbitrale sera composée de: un Arbitre (SHUSHIN), quatre Juges (FUKUSHIN) et un Superviseur de la rencontre (KANSA).
2. Dans une rencontre de kumité, l'Arbitre et les Juges ne doivent pas avoir la même nationalité que les compétiteurs.
3. En outre, pour faciliter les opérations des rencontres, des chronomètres, marqueurs, annonceurs et superviseurs, seront désignés.

Explication

- I. Au début d'une rencontre, 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 le Superviseur de la rencontre et les Juge 3 et 4 se tiennent à sa droite.*
- II. Après l'échange traditionnel des saluts entre les compétiteurs, et l'équipe arbitrale, l'Arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'Arbitre se retournent lui*

faisant face, et tous se saluent et ils vont occuper leurs positions.

- III. Lorsque tous les Juges changent, les Officiels qui sortent, à l'exception du Superviseur de la rencontre, se placeront comme au début de la rencontre, ils se saluent entre eux et à la suite ils quittent l'aire ensemble.*
- IV. Quand les Juges changent individuellement, le Juge entrant rejoint le Juge sortant, ils se saluent et échangent leurs positions.*
- V. Dans les rencontres par équipes et à condition que l'équipe arbitrale complète ait les qualifications nécessaires, les positions de l'arbitre et des juges pourront alterner entre chaque rencontre.*

Article 5: Durée des rencontres

- 1. La durée des rencontres de kumité est limitée à trois minutes pour les compétiteurs seniors masculins (individuels et par équipe). Les rencontres sénior féminines seront de deux minutes. Les rencontres pour les moins de 21 ans seront de trois minutes pour les catégories masculines et de deux minutes pour les catégories féminines. Les rencontres cadets et juniors seront de deux minutes.
- 2. Le temps de la rencontre commence quand l'Arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois que l'Arbitre dit YAME.
- 3. Le chronométrateur signalera clairement au moyen d'un gong ou d'une sonnette, pour indiquer «encore 15 secondes» et «fin de temps». Le signal de «fin de temps» marque la fin de la rencontre.
- 4. Les compétiteurs ont droit à une période de temps entre les rencontres, équitable à la durée standard de la rencontre, afin de reposer et pouvoir

changer l'équipement. La seule exception à cela est pendant le repêchage ou, dans le cas de changement de couleur, le temps sera prolongé à 5 minutes.

Article 6: Score

1. Les scores sont les suivants:
 1. **Ippon** Trois points
 2. **Waza-ari** Deux points
 3. **Yuko** Un point
2. Une technique effective compte quand elle est effectuée selon les critères suivants:
 - a. Bonne forme
 - b. Attitude sportive
 - c. Grande vigueur
 - d. Zanshin
 - e. Timing avec opportunité
 - f. Distance correcte
3. Un **Ippon** peut être accordé pour:
 - a. Coups de pieds Jodan.
 - b. Toute technique valable réalisée sur l'adversaire préalablement projeté ou ayant tombé.
4. Un **Waza-ari** peut être accordé pour:

- a. Coups de pied Chudan.
5. Un **Yuko** peut être accordé pour:
- a. Chudan ou Jodan Tsuki.
 - b. Jodan ou Chudan Uchi.
6. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes:
- a. Tête
 - b. Face
 - c. Cou
 - d. Abdomen
 - e. Poitrine
 - f. Dos
 - g. Côtés
7. On considère comme valable une technique effective portée en même temps que le signal de fin de rencontre. Une attaque, même effective, délivrée après un ordre de suspendre ou d'arrêter la rencontre, ne sera pas comptabilisée et peut valoir une pénalisation 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, quand l'un des compétiteurs est hors de l'aire de compétition et son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans l'aire de compétition, et ceci, avant le commandement «YAME» de l'Arbitre, la technique sera comptabilisée.

Explication

Pour marquer il est nécessaire d'appliquer une technique dans une zone valable selon ce qui est exprimé dans le point 6 antérieur. La technique doit être contrôlée convenablement, en relation à la zone attaquée et doit satisfaire les 6 critères du point 2 antérieur.

Vocabulaire	Critères techniques
Ippon (3 points) se donne pour:	1. Coups de pieds Jodan. Jodan se définit comme face, tête et cou. 2. Toute technique valable réalisée sur un adversaire préalablement projeté, ayant tombé de lui-même ou étant sur le sol.
Waza-ari (2 points) se donne pour:	1. Coups de pieds Chudan. Chudan se définit comme abdomen, poitrine, dos et côtes.
Yuko (1 point) se donne pour:	1. Tout coup de poing (Tsuki) sur une des sept zones valables. 2. Tout coup (Uchi) sur une des sept zones valables.

- I. Pour des raisons de sécurité, les projections par une saisie au-dessous de la taille sont interdites et elles peuvent valoir une pénalisation au fautif, lorsque l'adversaire n'est pas retenu, ou quand il tombe dangereusement, ou quand le point du tour est au-dessus du niveau de la ceinture. Les exceptions pour ceci sont les balayages conventionnels où il n'est pas nécessaire que l'adversaire soit retenu pendant l'exécution de la projection, comme de ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Suite à une projection, l'Arbitre laissera le temps pour essayer immédiatement une technique effective.
- II. Lorsqu'un compétiteur est projeté conformément au règlement, il glisse, tombe ou est au sol pour une raison quelconque et il est marqué par son adversaire, le score sera IPPON.
- III. Une technique réalisée avec une «**Bonne Forme**», selon les concepts du karaté traditionnel, est considérée comme étant efficace.
- IV. Une «**Attitude Sportive**» est un élément essentiel de la «Bonne Forme» et se réfère à une concentration élevée au moment où la technique est délivrée.
- V. «**Vigueur d'Application**» définit la puissance et la vitesse d'une technique ain-

si qu'une volonté évidente de réussite.

- VI. **Zanshin** est le critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. C'est-à-dire, l'adversaire ne retourne pas la figure pendant la réalisation de la technique et continue en faisant face à son adversaire après la dite action.
- VII. Un bon «**Timing**» signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle aura le plus d'effet potentiel possible.
- VIII. La «**Distance Correcte**» signifie également que la technique est délivrée avec la distance précise où elle aura le plus d'effet potentiel possible. Ce qui implique que lorsqu'une technique est délivrée au moment où l'adversaire recule rapidement, l'effet potentiel produit par ce coup est réduit.
- IX. La **Distance** est aussi en relation avec le fait qu'une technique vient en contact ou près de la cible. Un coup de poing ou un coup de pied arrivant à 5 centimètres du visage, de la tête ou du cou peut être considéré comme ayant une distance correcte. Cependant, les techniques Jodan qui aboutissent à une distance à 5 centimètres de la cible, sans que l'adversaire n'ait aucune tentative de blocage ou d'esquive, seront comptabilisées, pourvu qu'elles correspondent aux autres critères. Dans les compétitions Cadet et Junior un contact très léger (auparavant appelé «contact à la peau») à la tête, au visage ou au cou seront permises seulement pour les coups de pied Jodan et la distance de score sera augmentée jusqu'à 10 centimètres.
- X. Une mauvaise technique est une mauvaise technique, quel que soit le point d'impact ou quelle que soit la façon dont elle a été effectuée. Une technique avec un manque de rigueur dans la forme ou la puissance, ne sera pas comptabilisée.
- XI. Les techniques effectuées au-dessous de la ceinture peuvent être comptées, à condition qu'elles soient au-dessus du pelvis. Le cou, ainsi que la gorge, sont

des cibles potentielles. Cependant, en aucun cas la gorge ne doit être touchée, mais une technique parfaitement contrôlée peut être comptabilisée.

- XII. Une technique bien effectuée au niveau des omoplates peut être comptée. Par contre, la zone de l'épaule délimitée par la jonction du bras avec l'omoplate et la clavicule n'est pas valable.*
- XIII. Le signal annonçant la fin de la rencontre met fin aux possibilités de marquer des points, même lorsque l'Arbitre n'a pas immédiatement, par inadvertance, arrêté la rencontre. Cependant, des sanctions peuvent toujours être imposées. Celles-ci peuvent être imposées par l'équipe arbitrale après un rencontre, quand les compétiteurs sont encore sur l'aire de compétition. Une fois que les compétiteurs ont quitté la surface de la rencontre, des sanctions ne pouvant être imposées que par la Commission d'Arbitrage ou par la Commission Disciplinaire et Juridique.*
- XIV. Quand deux compétiteurs exécutent des techniques valables au même moment, le critère du bon "timing" n'a pas été atteint et le jugement correct sera de ne pas octroyer de point. Pourtant, les deux compétiteurs pourront recevoir des points pour leurs techniques correspondantes si chacun d'eux a deux drapeaux en sa faveur et les techniques sont exécutées avant «yame» et le signal de temps.*
- XV. Si un compétiteur marque des points avec plus d'une technique consécutive avant que la rencontre n'ait arrêté, le compétiteur recevra les points pour la technique avec le plus de points, indépendamment de la séquence des techniques réalisées. Par exemple, si un coup de pied venait après un coup de poing efficace, les points pour le coup de pied seront octroyés, sans tenir compte si le coup de poing a marqué premièrement, puisque le coup de pied a une valeur supérieure.*

Article 7: Critères de décision

Le résultat d'une rencontre est défini lorsqu'un compétiteur a un avantage de huit points sur son adversaire, ou quand le temps de la rencontre passe et il existe un avantage de points, ou bien par « Hantei » ou lorsque son adversaire obtient un HANSOKU, un SHIKKAKU ou un KIKEN.

1. Aucune rencontre individuelle ne peut finir à égalité de points. Quand à la fin de la rencontre il y a égalité de points ou pas de points, l'Arbitre annoncera égalité (HIKIWAKE).
2. Dans des rencontres individuelles, en cas d'égalité ou pas de points après le temps complet de la rencontre, la décision sera prise par le vote final des quatre Juges et l'Arbitre, chacun auront un vote prépondérant. Une décision pour l'un ou l'autre compétiteur est obligatoire et celle-ci sera prise selon ce qui suit:
 - a. L'attitude, l'esprit rencontre et la force démontrée par les compétiteurs.
 - b. La supériorité des techniques et des tactiques dépliées.
 - c. Quel des compétiteurs a initié dans la plus grande partie des actions.
3. 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, le vainqueur sera celle qui a le plus de points, en faisant l'addition des rencontres perdues et gagnées. La différence maximale de points enregistrée sera de huit.
4. Lorsque les deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, il y aura une autre rencontre décisive. Chaque équipe devra désigner un des compétiteurs de l'équipe pour la rencontre additionnelle, sans tenir compte s'il a déjà participé à une des rencontres entre les deux équipes. Quand aucun compétiteur ne devient vainqueur de la rencontre additionnelle par une supériorité de points, la rencontre additionnelle sera décidée sur la base de

HANTEI, conformément au même processus que pour les rencontres individuelles. Le résultat du HANTEI pour la rencontre additionnelle décidera donc du résultat de la rencontre.

5. Dans la compétition par équipes, une rencontre finira lorsqu'une équipe gagne assez de rencontres ou elle obtient assez de points pour en être vainqueur et il n'y aura plus de rencontres.
6. Dans les cas où tous les deux AKA et AO seraient disqualifiés dans la même rencontre par Hansoku, les adversaires prévus pour le prochain tour gagneront par bye (et aucun résultat ne sera annoncé), sauf si la disqualification double est appliquée dans une rencontre pour une médaille, dans ce cas-là le vainqueur sera déclaré par Hantei.

Explication

- I. *Quand l'issue d'une rencontre est décidée par vote à la fin d'une rencontre inachevée, (Hantei), l'Arbitre devra sortir de l'aire de compétition et annoncer «Hantei», puis donnera un coup de sifflet en deux tons. Les Juges indiqueront leur opinion au moyen des drapeaux et l'Arbitre signalera son vote au même temps avec un signe de mains. Alors, l'Arbitre retournera à sa position d'origine donnant un coup de sifflet court pour annoncer la décision et il annoncera le vainqueur normalement.*
- II. *Quand l'issue d'une rencontre est décidée par vote à la fin d'une rencontre inachevée, (Hantei), l'Arbitre devra sortir de l'aire de compétition et annoncer «Hantei», puis donnera un coup de sifflet en deux tons. Les Juges indiqueront leur opinion au moyen des drapeaux et l'Arbitre signalera son vote au même temps avec un signe de mains. Alors, l'Arbitre retournera à sa position d'origine donnant un coup de sifflet court pour annoncer la décision et il annoncera le vainqueur normalement.*

Article 8: Comortement interdit

Deux catégories existent pour un comportement interdit, Catégorie 1 et Catégorie 2.

Catégorie 1

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

Catégorie 2

1. Feindre une blessure ou exagérer l'importance d'une blessure.
2. Sorties volontaires de l'aire de compétition (JOGAI) non occasionnées par l'adversaire.
3. Tout comportement dangereux de la part d'un compétiteur, qui démontre un manque d'égard pour sa propre sécurité, pouvant ainsi être blessé par son adversaire (MUBOBI).
4. Éviter la rencontre pour que l'adversaire n'ait pas l'opportunité de marquer.
5. Passivité – ne pas essayer de s'engager dans le combat (peut être octroyé

seulement quand il reste moins de 15 secondes de la rencontre).

6. Pousser, saisir l'adversaire ou rester poitrine contre poitrine sans faire l'intention de projection ou d'une autre technique valable.
7. Saisir l'adversaire avec les deux mains pour des raisons autres que projeter l'adversaire en attrapant sa jambe pendant un coup de pied.
8. Saisir le bras ou le karaté-gi de l'adversaire avec une seule main sans essayer immédiatement après une technique valable ou une projection.
9. Techniques qui lors de leur exécution ne peuvent pas être contrôlées, en ce qui concerne la sécurité de l'adversaire et des attaques dangereuses et sans contrôle.
10. Attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes.
11. Parler ou provoquer l'adversaire, ne pas accomplir les ordres des Arbitres ou tout comportement discourtois vers les Arbitres ou d'autres fautes de comportement.

Explication

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

II. Contact au visage – seniors:

Le contact avec un «coup» léger est permis dans le cas des compétitions Seniors, ayant du contrôle et sans des blessures à la face, à la tête et au cou (le contact avec la gorge est interdit). L'Arbitre donnera un avertissement (CHUKOKU), lorsqu'il considère que le contact est trop fort, sans réduire la capacité du compétiteur pour gagner. Un deuxième contact dans les mêmes circonstances, conduira à une pénalisation par KEIKOKU. Une nouvelle infraction sera pénalisée par la disqualification du fautif par HANSOKU CHUI. Tout contact postérieur, même quand il ne réduit la capacité de l'adversaire de gagner, sera pénalisé avec HANSOKU.

III. Contact au visage – cadets et juniors:

Dans le cas des compétiteurs Cadets et Juniors aucun contact au visage, à la tête ou au cou ne sera permis avec des techniques de main. Tout contact, qu'importe l'intensité, serait pénalisé selon le paragraphe II ci-dessus, sauf s'il avait été causé par le récepteur (MUBOBI). Les coups de pied Jodan pourront s'effectuer avec un contact le plus léger («contact à la peau») et pourtant être validés comme marqués. Tout contact plus fort que celui à la peau devra recevoir un avertissement ou une pénalisation, sauf s'il aurait été causé par le récepteur (MUBOBI).

IV. *Le compétiteur blessé doit être observé continuellement par l'Arbitre. Un petit retard dans le Jugement permet la manifestation des symptômes de la blessure comme le saignement de nez. A travers cette observation on détectera tout effort des compétiteurs pour que les blessures qui en résultent soient plus graves et obtenir un avantage technique, par exemple, souffler avec force à travers du nez blessé ou frotter fortement le visage.*

V. *Les Arbitres doivent prendre en ligne de compte les blessures préexistantes pour imposer les pénalisations, étant donné que celles-ci peuvent produire de grands symptômes au niveau du contact produit, et pouvant être considérées comme un contact excessif. Par exemple, ce qui paraît être un contact relativement léger, pourrait résulter pour l'adversaire qu'il ne soit pas en condition de continuer à cause de l'effet accumulé par une lésion produite dans un rencontre préalable. Avant le début d'un match ou d'une rencontre, le Manager de Tatami doit examiner les fiches médicales et être sûr que les compétiteurs ont les conditions requises pour la rencontre. L'Arbitre doit, également, être informé*

de toutes les blessures préalables du compétiteur.

- VI. Les compétiteurs qui exagèrent leur réaction à un contact léger afin que leur adversaire soit pénalisé, comme par exemple qui se saisissent le visage ou tombent sans nécessité, seront immédiatement pénalisés.*
- VII. Feindre une blessure est une infraction grave aux règlements. SHIKKAKU, peut être imposé aux compétiteurs simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il tombe et se roule par terre alors que sa blessure, de toute évidence, n'est pas proportionnelle à son comportement exagéré, après examen par un médecin neutre.*
- VIII. L'exagération d'une blessure existante n'est pas tellement sérieuse, elle sera donc considérée comme une conduite inacceptable ; donc le premier cas d'exagération recevra un avertissement d'au moins HANSOKU. Les exagérations plus sévères comme tituber, tomber, se lever et retomber etc. pourront recevoir une pénalisation directe de HANSOKU selon la gravité de l'infraction.*
- IX. Lorsqu'un SHIKKAKU est imposé, le compétiteur ayant simulé une blessure doit être retiré de l'aire de compétition et il doit passer directement à la Commission Médicale de la WKF, et celle-ci réalisera immédiatement une visite médicale. La Commission Médicale fournira un rapport à la Commission d'Arbitrage, avant la finalisation des Championnats. Ayant simulé une blessure, une pénalisation très sévère peut être imposée aux compétiteurs, y compris la suspension à vie.*
- X. La gorge est spécialement vulnérable, même si le contact est léger il doit être averti ou pénalisé, sauf si le contact est occasionné par le récepteur.*
- XI. Il y a deux types de technique de projection. Les techniques de karaté «conventionnelles» - balayage de jambes comme de ashi barai, Ko uchi gari, etc., où l'adversaire est déséquilibré ou projeté sans qu'il soit saisi au préalable – et les projections où l'adversaire doit être saisi par une main ou assujetti. La seule instance où une projection pourra être réalisée par une saisie de l'adversaire avec les deux mains est en attrapant sa jambe pendant un coup de pied.*

Le point de tour de la projection ne doit pas être par-dessus la taille du projeteur, et l'adversaire doit être assujéti jusqu'à la fin de la chute pour qu'il puisse tomber d'une façon sûre. Les projections par-dessus les épaules comme seoi nage, kata guruma etc., de même que les projections nommées «de sacrifice», telles que tomoe nage, sumi gaeshi etc. Il est également interdit de saisir l'adversaire au-dessous de la taille et de le soulever et le projeter ou de se baisser pour lui saisir les jambes. Lors d'une technique de projection et lorsqu'un adversaire peut être blessé, les Juges décident s'il y a une pénalisation. Le compétiteur pourra saisir le bras ou le karaté-gi de l'adversaire avec une main pour réaliser une technique de projection ou une technique directe valable – mais il ne pourra pas prolonger la saisie pour des techniques continuées. Tenir la saisie avec une main quand on réalise immédiatement une technique valable ou une projection ou éviter une chute. Tenir la saisie avec les deux mains est seulement autorisé pour attraper la jambe de l'adversaire pendant un coup de pied et faire une projection.

- XII. Les techniques de main ouverte au visage sont interdites, étant des techniques dangereuses pour la vue de l'adversaire.*
- XIII. Un Jogai est accordé lorsqu'un pied ou quelque part du corps d'un compétiteur touche la partie extérieure de l'aire de compétition. L'exception existe quand le compétiteur est physiquement poussé ou projeté hors de l'aire par son adversaire. Veuillez noter qu'un avertissement devra s'appliquer pour le premier cas de Jogai. La définition de Jogai n'est plus «sorties répétées», mais tout simplement «sorties volontaires» non occasionnées par l'adversaire. Pourtant, s'il ne restait que moins de quinze secondes pour la fin du match, l'Arbitre octroiera, au minimum directement Hansoku Chui à l'attaquant.*
- XIV. Un compétiteur qui réalise une technique valable et ensuite sort de l'aire avant que l'Arbitre annonce «Yame» obtiendra la valeur du point et Jogai ne sera pas annoncé. Si l'attaque n'est pas valable alors Jogai sera annoncé.*
- XV. Lorsqu'AO sort juste après qu'AKA obtient des points avec une attaque valide, «YAME» sera immédiatement annoncé avant l'accord du point et la sortie d'AO ne sera pas enregistré. Si AO sort, ou sort lors de la marque par AKA (avec AKA dans l'aire) alors AKA obtiendra le point, comme AO aura la pénalisation par*

Jogai.

- XVI. *Il est important de bien comprendre que «éviter le combat» se rapporte à une situation où le compétiteur fait une tentative d'éviter que l'adversaire ait l'opportunité de marquer des points en utilisant un comportement avec l'objectif de faire perdre du temps. Le compétiteur qui recule continuellement sans faire face à l'adversaire, qui fait obstacle ou sort de l'aire doit être pénalisé. Cette situation se retrouve souvent durant les dernières secondes de la rencontre. Quand cela se produit lorsqu'il reste quinze ou plus secondes de rencontre et que le compétiteur n'a pas d'avertissement C2 préalable, l'Arbitre doit avertir le fautif avec Chukoku. Une pénalisation Keikoku sera imposée s'il a eu une ou plusieurs infractions de la Catégorie 2 préalablement. Cependant, quand il reste moins de quinze secondes, l'Arbitre annonce directement une pénalisation pour le fautif avec Hansoku Chui (même s'il y a eu au préalable ou non un Keikoku de Catégorie 2). Lorsqu'il y a eu au préalable un Hansoku Chui de la Catégorie 2, l'Arbitre pénalisera l'infracteur avec Hansoku et accordera la victoire de la rencontre à l'adversaire. Cependant, l'Arbitre devra s'assurer que le compétiteur ne recule pas comme technique de défense à cause du comportement téméraire ou dangereux de son adversaire, et dans ce cas l'adversaire doit être averti ou pénalisé.*
- XVII. *La passivité fait référence à des situations où un ou les deux adversaires n'essaient pas de marquer avec des techniques pendant une période de temps prolongée.*
- XVIII. *Une attaque d'un compétiteur, sans égard par rapport à sa propre sécurité, est un exemple de MUBOBI. Certains compétiteurs se lancent contre leur adversaire, et sont dans l'incapacité de bloquer un contre. De telles attaques ouvertes constituent des cas de MUBOBI et ne peuvent pas compter. Une manœuvre tactique/théâtrale de la part de certains compétiteurs consiste à se détourner rapidement pour démontrer leur supériorité et faire preuve qu'ils ont marqué. Ils laissent tomber leur garde et se désintéressent de leur adversaire. Le but de cette manœuvre est d'attirer l'attention de l'Arbitre sur leur technique. Cela constitue un acte évident de Mubobi. Quand le fautif reçoit un contact excessif ou est blessé, l'Arbitre imposera une pénalisation ou un avertissement de la Catégorie 2 et ne pénalisera pas l'adversaire.*

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

Article 9: Avertissements et pénalisations

Chukoku	CHUKOKU est imposé pour une première infraction mineure pour la catégorie correspondante.
Keikoku	KEIKOKU est imposé pour une deuxième infraction pour cette catégorie ou pour des infractions insuffisamment importantes pour mériter HANSOKU-CHUI.
Hansoku-Chui	C'est la pénalisation ou disqualification qui est octroyée normalement pour des infractions qui ont déjà reçus KEIKOKU au cours de la rencontre. Elle peut aussi être octroyée directement pour des infractions sérieuses ne pas méritant HANSOKU.
Hansoku	C'est la pénalisation de disqualification pour une infraction très sérieuse ou après que HANSOKU CHUI a déjà été octroyé. Dans des rencontres par équipes, la ponctuation du compétiteur pénalisé sera mise à zéro et celle de l'adversaire sera mise à huit points.
Shikkaku	C'est la disqualification du tournoi, compétition ou rencontre. De façon à définir la portée du SHIKKAKU, la Commission d'Arbitrage doit être consultée. Le SHIKKAKU peut être invoqué, lorsqu'un compétiteur commet un acte qui porte atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté do, lorsqu'il ne considère pas les ordres de l'Arbitre et lorsque d'autres actions sont considérées comme violant les règles ou l'esprit du tournoi. Dans des rencontres par équipes, la ponctuation du compétiteur pénalisé sera mise à zéro

et celle de l'autre compétiteur sera mise à huit points.

Explication

- I. Il y a trois niveaux d'avertissement: CHUKOKU, KEIKOKU et HANSOKU CHUI. Un avertissement est une correction pour le compétiteur clarifiant que le compétiteur a violé le règlement de compétition, mais sans octroyer une pénalisation immédiatement.*
- II. Il y a deux niveaux de pénalisations: HANSOKU ET SHIKKAKU, les deux disqualifient le compétiteur violant les règlements de i) la rencontre (HANSOKU) - ou ii) de la compétition entière (SHIKKAKU) avec une suspension de la compétition possible pour une période de temps prolongeable.*
- III. Les avertissements de la Catégorie 1 et de la Catégorie 2 ne peuvent pas être cumulés entre elles.*
- IV. Un avertissement peut directement être imposé pour une infraction aux règlements. Lorsque la même infraction se répète, les avertissements suivants doivent être plus sévères ou elles doivent être des pénalisations. Par exemple, il n'est pas possible de donner un avertissement ou une pénalisation pour un contact excessif et ensuite donner un avertissement du même niveau pour la même faute.*
- V. CHUKOKU est normalement octroyé pour la première instance d'une infraction ne pas ayant diminué les possibilités d'un compétiteur à cause de la faute de son adversaire.*
- VI. KEIKOKU est normalement octroyé lorsque par la faute de son adversaire, les possibilités de victoire du compétiteur son diminuées (dans l'opinion des Juges).*
- VII. Un HANSOKU CHUI peut être imposé directement lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est considérablement diminué (dans l'opinion des Juges)*

par la faute de son adversaire.

- VIII. *Des pénalisations répétées entraînent un HANSOKU, mais celui-ci peut aussi être imposé directement pour des infractions sérieuses aux règlements. Il est imposé lorsque (dans l'opinion des Juges) la possibilité de victoire d'un compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.*
- IX. *Tout compétiteur qui reçoit HANSOKU pour avoir provoqué des blessures et qui, dans l'opinion des Juges et du Manager du Tatami, a agi sans précaution ou dangereusement, ou qui n'a pas la capacité de contrôle nécessaire pour la compétition de la WKF, sera rapporté à la Commission d'Arbitrage, et celle-ci décidera si le compétiteur doit être suspendu pour le reste des rencontres et/ou pour des compétitions postérieures.*
- X. *Un SHIKKAKU peut être imposé directement, sans avertissement préalable, même lorsque le compétiteur n'en est pas la cause. Cette sanction sera appliquée lorsque le comportement de l'entraîneur ou de tout autre membre non compétiteur de la délégation nuit au prestige ou à l'honneur du Karaté-do. Lorsque l'Arbitre estime qu'un compétiteur s'est conduit dans l'intention de nuire, qu'il ait ou non causé des blessures à son adversaire, la pénalisation la plus appropriée est SHIKKAKU et non pas HANSOKU.*
- XI. *L'annonce du SHIKKAKU doit être publique.*

Article 10: Blessures et accidents en compétition

1. KIKEN est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas lorsqu'ils sont requis, ne peuvent pas continuer, abandonnent la rencontre ou sont retirés sous les ordres de l'Arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.

2. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le rencontre, par le médecin du tournoi, ne peut plus combattre dans cette rencontre.
3. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps, ou souffrent des effets d'une blessure arrivée précédemment, et sont déclarés incapables de continuer, par le Médecin du Tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points sur le moment. Dans des rencontres individuelles en cas d'égalité, une décision par HANTEI sera prise. Dans des rencontres par équipes l'Arbitre annonce une égalité (HIKI WAKE). Lorsque ceci arrive dans un rencontre additionnelle décisif d'une rencontre par équipes, alors la décision sera donnée par votation (HANTEI).
4. Un compétiteur blessé, qui gagne une rencontre par disqualification, due à une blessure, ne peut combattre à nouveau dans le championnat, qu'avec l'autorisation du médecin. Lorsqu'il est blessé encore une fois, il peut gagner une seconde rencontre par disqualification, mais il sera immédiatement retiré de la compétition de kumité de ce tournoi.
5. Quand un compétiteur est blessé, l'Arbitre devra tout de suite arrêter la rencontre et appeler le médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
6. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant la rencontre, il aura trois minutes pour recevoir le traitement médical. Lorsque le traitement médical n'est pas complété dans ce délai, l'Arbitre devra décider si le compétiteur est apte pour la rencontre (Article 13, Paragraphe 9d) ou s'il doit y avoir plus de temps 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 la rencontre et sera automatiquement retiré de tous les événements de kumité du tournoi. Dans le cas où un compétiteur qui chute, est projeté ou tombe d'un coup et ne retourne pas immédiatement à la position, l'Arbitre appelle le Docteur et en même temps il commence à compter jusqu'à dix en le signalant avec un doigt par chaque seconde. D'ailleurs il signale au chronométreur pour arrêter le chrono. Dans

tous les cas où le compte pour les 10 secondes ait commencé, on devra demander au docteur d'examiner le compétiteur avant que la rencontre puisse continuer. Pour les incidents sous la règle des 10 secondes, le compétiteur pourra être examiné sur le tatami.

Explication

- I. Lorsque le médecin déclare que le compétiteur n'est pas en état de combattre, ceci doit être clairement inscrit sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.*
- II. Un compétiteur peut remporter la victoire par disqualification de son adversaire pour infractions mineures de Catégorie 1 accumulées. Il est possible que le vainqueur ne souffre d'aucune blessure grave. Une deuxième victoire dans des conditions identiques, doit impliquer son retrait, même lorsqu'il peut physiquement continuer.*
- III. L'Arbitre doit appeler le médecin lorsqu'un compétiteur souffre de blessures et aura besoin de traitement médical en levant sa main et appelant à haute voix «doctor».*
- IV. Si le compétiteur blessé est physiquement capable, il doit être dirigé hors du tatami pour l'examen et le traitement par le médecin.*
- V. Le médecin doit faire des recommandations de sécurité, uniquement lorsqu'elles ont un rapport avec le traitement médical adéquat du compétiteur blessé.*
- VI. Les Juges décideront du vainqueur sur la base de HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU selon le cas.*
- VII. Dans les rencontres par équipes, lorsqu'un compétiteur d'une équipe reçoit KIKEN ou qu'il est disqualifié (HANSOKU ou SHIKKAKU) pour cette rencontre,*

sa ponctuation sera mise à zéro et celle de l'adversaire sera mise à huit points.

Article 11: Protestations officielles

1. Personne ne peut protester auprès de l'équipe arbitrale à propos de ses Jugements.
2. Quand une procédure arbitrale apparaît contrevenir aux règlements, seulement le Président de la Fédération ou son représentant officiel ont le pouvoir de soumettre une protestation.
3. La protestation sera faite par écrit et soumise immédiatement après la rencontre qui l'a engendrée (la seule exception à cette règle est lorsque cette protestation concerne un mauvais fonctionnement administratif. Le Manager du Tatami devrait être immédiatement averti si une erreur administrative se produisait).
4. La protestation doit être soumise à un représentant du Jury d'Appel. En temps voulu, le Jury réexaminera les circonstances qui ont amené cette plainte. En considérant tous les faits disponibles, il rédigera un rapport et sera habilité à agir en conséquence.
5. Toute protestation concernant l'application des règlements doit être faite selon la procédure définie par le Comité Exécutif de la WKF. Elle doit être soumise par écrit et doit être signée par le représentant officiel de l'équipe ou des compétiteurs.
6. Le plaignant doit verser une somme d'argent selon les conventions du CE de la WKF, ainsi que la plainte auprès du Jury d'Appel.
7. **Composition du Jury d'Appel**

Le Jury d'Appel est composé par 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 d' 1 à 3 et remplaçant automatiquement un des trois membres originels du Jury d'Appel quand il y a un conflit d'intérêts, quand le membre du Jury a la même nationalité ou n'importe quelle relation familiale avec l'une des parties impliquées dans l'incident, y compris tous les membres de l'équipe arbitrale en relation avec l'incident de la protestation.

8. **Procédure d'évaluation d'appels**

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

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

9. **Protestations refusées**

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

10. **Protestations acceptées**

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

- Changer les décisions antérieures contraires au règlement
- Invalidiser les résultats des rencontres correspondantes sur le pool dès l'incident
- Refaire les rencontres touchées par l'incident
- Recommander à la RC qu'elle reconsidère la sanction des Arbitres im-

pliqués

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

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

11. Rapport d'incidents

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

12. Pouvoirs et limites

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

Le Jury d'Appel ne sanctionnera ni pénalisera. Sa fonction est de Juger les plaintes et de demander à la CA et au CO de prendre des mesures correctrices pour corriger les actions arbitrales qui ont été des infractions au règlement.

13. Disposition spéciale pour l'utilisation du video review

NOTE : Cette disposition spéciale devra être interprétée de manière indépendante et séparée d'autres dispositions de cet Article 11 et les explications correspondantes. Dans les Championnats du Monde de la WKF l'utilisation du video review des rencontres sera obligatoire. L'utilisation du video review est également conseillée pour d'autres compétitions toujours que possible. Pendant l'utilisation du video review, chaque entraîneur recevra une carte rouge ou bleue celle-ci pouvant être utilisée pour une protestation dans le cas où, dans l'opinion de l'entraîneur, un juge aurait raté un point valable de son compétiteur. Un panneau formé par 2 personnes désignées par le Manager de Tatami examinera le video et pourra changer la décision du pan-

neau arbitral, pourvu que les personnes désignées soient d'accord. Si lors de l'examen du video le panneau d'arbitrage reconnaît la protestation et octroie le point, l'entraîneur gardera la carte et l'Arbitre annoncera la décision révisée. Si la protestation est rejetée, la carte sera confisquée jusqu'à la fin de la rencontre – et l'entraîneur perdra la possibilité de faire une protestation directe pour ce compétiteur pour le reste du pool, à l'exception des rencontres pour les médailles, où les entraîneurs des deux adversaires recevront toujours les cartes leur permettant de réclamer des points.

Explication

- I. Sur la plainte doivent figurer les noms des compétiteurs, les Juges qui officient, ainsi que les détails précis sur les faits qui ont engendré la réclamation. Aucune réclamation concernant la réglementation générale ne sera acceptée comme légitime. Prouver la validité de la plainte sera à la charge du plaignant.*
- II. La réclamation sera réexaminée par le Jury d'Appel et comme partie de cet examen le Jury fera une étude des témoignages fournis pour appuyer la plainte. Le Jury visionnera aussi les vidéos officiels et questionnera les officiels dans un effort, afin d'étudier de façon objective la validité de la réclamation.*
- III. Lorsque le Jury d'Appel considère que la réclamation 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 réclamation n'est pas fondée, cette réclamation sera rejetée et la caution sera confisquée par la WKF.*
- V. Même lorsqu'une réclamation officielle est en préparation, les rencontres qui suivent ne seront pas retardées. Le Superviseur de la rencontre est le responsable de la réalisation des rencontres, selon le règlement de la compétition.*

- VI. *Dans le cas d'un mauvais fonctionnement pendant le déroulement de la rencontre, l'entraîneur peut en référer directement au Manager de Tatami. À son tour le Manager de Tatami le notifiera à l'Arbitre.*

Article 12: Pouvoirs et devoirs

Commission d'arbitrage

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

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec la Commission d'Organisation, en considérant l'aménagement de l'aire de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et les installations nécessaires; le déroulement et la supervision des compétitions; prendre les mesures nécessaires par rapport à la sécurité, etc.
2. Désigner et répartir les Managers de Tatami (Arbitres Chef) sur leurs aires respectives, et de prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Managers de Tatami.
3. Superviser et coordonner le comportement général 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 la rencontre, et pour lesquels il n'y a pas de stipulation dans les règlements.

Manager de Tatami

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

1. Déléguer, nommer et superviser les Arbitres et les Juges, pour tous les combats dont ils ont le contrôle.
2. Superviser la prestation des Arbitres et des Juges de leurs aires de compétitions, et s'assurer que les officiels qui ont été nommés, sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été assignés.
3. Donner les commandements à l'Arbitre pour la rencontre, lorsque le Superviseur de la rencontre annonce une faute aux Règlements de compétition.
4. Préparer un rapport écrit et journalier sur le comportement des officiels sous leur responsabilité; ils remettront ce rapport, à la Commission d'Arbitrage, ensemble avec les réclamations.
5. Désigner les membres pour le panneau du video review.

Arbitres

Les pouvoirs des Arbitres seront les suivants:

1. L'Arbitre («SHUSHIN») aura le pouvoir de diriger les rencontres y compris l'annonce du début, de suspension et de fin de la rencontre.
2. Accorder les scores sur la base de la décision des Juges.
3. Arrêter une rencontre quand une blessure, une maladie ou l'impossibilité d'un compétiteur pour continuer la rencontre est détectée.
4. Arrêter la rencontre quand, selon l'Arbitre, un point a été marqué, une infrac-

tion commise ou pour assurer la sécurité des compétiteurs.

5. Arrêter la rencontre quand deux juges ou plus aient signalé un score ou Jogai.
6. Indiquer les fautes observées (y compris Jogai), en demandant le consentement des juges.
7. Demander la confirmation du verdict des Juges dans les instances dans lesquelles, selon l'opinion de l'Arbitre, il y ait des raisons pour que les Juges reconsidèrent leur avertissement ou pénalisation.
8. Appeler les juges pour se réunir (SHUGO) pour recommander Shikkaku.
9. Expliquer, si nécessaire, au Manager de Tatami, à la Commission d'Arbitrage ou au Jury d'Appel sur quoi il se base pour donner une décision.
10. Délivrer des avertissements et imposer des pénalités suivant la décision des juges.
11. Annoncer et commencer les rencontres additionnelles quand cela est nécessaire dans les rencontres par équipes.
12. Effectuent les votes des Juges, et compris son propre vote (HANTEI), et annoncent le résultat.
13. Résoudre les égalités.
14. Annoncer le gagnant.
15. L'autorité de l'Arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.

16. L'Arbitre donnera tous les commandements et fera toutes les annonces.

Juges

Les pouvoirs des Juges (FUKUSHIN) sont les suivants:

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

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

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

Superviseurs de la rencontre

Le Superviseur de la rencontre (Kansa) aidera le Manager de Tatami à superviser le déroulement des rencontres. Dans le cas où les décisions de l'Arbitre et/ou des Juges ne seraient pas en accord avec les règlements de compétition, le Superviseur de la rencontre lèvera immédiatement le drapeau rouge, et fera sonner le sifflet. Le Manager de Tatami fera signe à l'Arbitre d'arrêter la rencontre ou le match et devra corriger la faute. L'enregistrement de la rencontre ne deviendra officiel qu'après l'approbation du Superviseur de la rencontre. Il contrôlera avant chaque rencontre/rencontre l'équipement des compétiteurs. Le Superviseur de la rencontre ne pivotera pas pen-

dant les rencontres par équipes.

Superviseurs de scores

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

Explication

- I. Quand deux Juges ou plus annoncent un point ou Jogai pour le même compétiteur, l'Arbitre arrêtera la rencontre et donnera la décision correspondante. Dans le cas où l'Arbitre n'arrête pas la rencontre, le Superviseur de la rencontre lèvera le drapeau rouge et fera sonner le sifflet.*
- II. Lorsque l'Arbitre décide d'arrêter une rencontre pour une raison différente de la décision de deux Juges ou plus, il donnera YAME en faisant le geste correspondant avec ses mains. Les Juges signaleront alors leurs opinions et l'Arbitre signalera la décision pour laquelle il y a l'accord de deux Juges ou plus.*
- III. Dans le cas où les deux compétiteurs auraient un point, un avertissement ou une pénalisation signalé par deux Juges ou plus, les deux compétiteurs recevront leurs points, avertissements ou pénalités respectifs.*
- IV. Quand un compétiteur a un point, un avertissement ou une pénalisation indiqué par plus d'un Juge et que le point ou la pénalisation est différent entre les Juges, le point, l'avertissement ou la pénalisation de niveau inférieur sera appliqués, s'il n'y a pas de majorité pour un niveau de points, avertissements ou pénalisations.*
- V. Quand il y a une majorité mais aussi des divergences entre les Juges pour un niveau de points, avertissements ou pénalisations, la décision majoritaire annulera le principe d'appliquer le point, l'avertissement ou la pénalisation inférieure.*

- VI. *Dans le cas de HANTEI, les quatre Juges et l'Arbitre auront une voix chacun.*
- VII. *Le rôle du Superviseur de la rencontre est d'assurer que le déroulement de la rencontre ou du match, est en accord avec les règlements de compétition. Il n'est pas un Juge de plus. Il n'a pas de voix, ni autorité pour les Jugements tels comme si le score est valide ou s'il y a JOGAI. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.*
- VIII. *Dans le cas où l'Arbitre n'entendrait pas le signal de fin de temps, le superviseur du score fera sonner un sifflet.*
- IX. *Quand après un match, l'Arbitre explique sur quoi il se base pour un Jugement, les Juges ne discuteront qu'avec le Manager de Tatami, la Commission d'Arbitrage ou le Jury d'Appel. Ils ne donneront d'explications à aucune autre personne.*
- X.

Article 13: Début, suspension et fin des rencontres

1. Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges dans le déroulement des rencontres sont tels qu'ils sont décrits dans les Annexes 1 et 2.
2. L'Arbitre et les Juges se placeront à leurs positions prescrites, et après l'échange de salut entre les compétiteurs, l'Arbitre annoncera «SHOBU HAJIME» et la rencontre commencera.
3. L'Arbitre arrêtera la rencontre en annonçant «YAME». Si nécessaire, il ordonnera aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine (MOTO NO ICHI).
4. Quand l'Arbitre retournera à sa position les Juges indiqueront leur opinion à

l'aide d'un signe. Pour octroyer un point l'Arbitre indiquera au compétiteur qui a marqué (AKA o AO), la zone attaquée (Chudan ou Jodan), la technique (Tsuki, Uchi, ou Keri), et donnera le point en utilisant le geste prescrit. Puis l'Arbitre redémarrera la rencontre en annonçant «TSUZUKETE HAJIME».

5. Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points pendant la rencontre, l'Arbitre annoncera «YAME», retournera à sa position et ordonnera aux compétiteurs de regagner la leur. Il annoncera en levant la main du côté du vainqueur «AO (AKA) NO KACHI». A ce moment là, la rencontre est terminée.
6. Quand le temps est écoulé, le compétiteur qui a le plus de points sera le vainqueur, et l'Arbitre l'annonce en levant une main du côté du vainqueur, et annonce «AO (AKA) NO KACHI». A ce moment là, la rencontre est terminée.
7. Dans le cas d'un vote à égalité à la fin d'une rencontre sans résultat, l'Equipe Arbitrale (l'Arbitre et les quatre Juges) décidera le vainqueur par HANTEI.
8. Quand l'Arbitre se trouve face aux situations suivantes, il annoncera «YAME» et arrêtera la rencontre temporairement:
 - a. Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de l'aire de compétition.
 - b. Quand l'Arbitre ordonne aux compétiteurs d'ajuster leur karaté-gi ou leur équipement de protection.
 - c. Quand un compétiteur enfreint le règlement.
 - d. Quand l'Arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus continuer la rencontre à cause de blessures, malaise ou autres causes. Il prendra en compte l'avis du médecin du championnat et décidera si la rencontre doit être poursuivie.
 - e. Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas immédiatement une technique.
 - f. Quand l'un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés,

sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée par aucun des adversaires immédiatement après.

- g. Quand les deux compétiteurs se saisissent ou assujettissent sans réaliser une projection ou une technique valable immédiatement après.
- h. Quand les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans faire une tentative d'une projection ou une autre technique quelconque immédiatement après.
- i. Quand les deux compétiteurs sont sur le sol suite à une chute ou projection et s'attaquent.
- j. Quand un point ou Jogai est indiquée par deux Juges ou plus pour le même compétiteur.
- k. Quand, dans l'opinion de l'Arbitre, il y a eu un point ou une infraction - ou la situation requiert que la rencontre soit arrêtée pour des raisons de sécurité.
- l. Quand il sera requis pour ceci par le Manager de Tatami.

Explication

- I. Au début d'une rencontre, l'Arbitre appellera 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 retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer correctement, une simple inclinaison de la tête est à la fois peu courtoise et insuffisante. L'Arbitre peut exiger le salut en faisant un geste tel qu'il est décrit dans l'Annexe 2 des règlements.*
- II. Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre la rencontre, l'Arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte. Les compétiteurs qui sautillent ou ne cessent de bouger doivent être priés de se tenir calmes avant que la rencontre recommence. L'Arbitre doit faire reprendre la rencontre dans le plus bref délai.*

III. Les compétiteurs se salueront au début de chaque rencontre.

Règlements de Kata

Article 1: Aire de compétition de 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 un déroulement du kata sans interruptions.
- 3.

Explication

- 1. Pour l'exécution du kata, une surface plane et stable est indispensable. Les tatamis pour le kumite sont les plus convenables.*

Article 2: Tenue officielle

1. Les compétiteurs et les Juges doivent porter la tenue officielle d'accord à l'Article 2 des Règlements de kumite.
2. Le non accomplissement de cette règle, sera objet d'une disqualification.

Explication

- I. Pendant l'exécution de kata, la veste du gi ne peut pas être enlevée.*
- II. Quand les compétiteurs arrivent avec une tenue non conforme, ils auront une minute pour y remédier.*

Article 3: Organisation de la compétition de Kata

1. La compétition de kata peut être individuelle ou par équipes. L'équipe est formée par trois personnes. L'équipe est exclusivement masculine ou exclusivement féminine. La compétition individuelle comprend l'exécution individuelle en Catégories séparées hommes/femmes.
2. Le système d'élimination avec repêchage sera appliqué.
3. Lorsqu'on exécute les kata, on acceptera des légères variations du style (ryu-ha) de karaté du compétiteur.
4. La table sera informée de l'élection du kata, avant le début de chaque tour.
5. Les compétiteurs doivent exécuter un kata différent pour chaque tour. Un kata, une fois exécuté, ne peut pas être répété.
- 6.
- 7.
8. Dans les rencontres pour les médailles de compétition de kata par équipes, les équipes exécuteront le kata élu dans la forme usuelle. Après ils exé-

cuteront une démonstration du kata (BUNKAI). Le temps permis pour le KATA & la démonstration BUNKAI est en total de six minutes. Le chronométreur officiel commencera à compter le temps lorsque les membres de l'équipe auront salué au début du kata et il arrêtera le chrono à la fin du BUNKAI après le dernier salué. L'équipe ne pas saluant avant et après la réalisation de la démonstration du kata ou excédant les six minutes autorisées sera disqualifiée. L'utilisation des armes traditionnelles ou des outils ou vêtements additionnels n'est pas autorisée.

Explication

- I. *Le nombre du kata requis dépend du nombre de compétiteurs individuels ou d'équipes tel comme il est exprimé dans le tableau suivant. Les byes seront comptés comme compétiteurs ou comme équipes.*

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

Article 4: L'équipe de juges

1. Pour chaque match, l'équipe de cinq Juges sera désignée par le Manager de Tatami.

2. Dans un match de kata, les Juges ne doivent pas avoir la nationalité des compétiteurs.
3. Des chronométreurs, des marqueurs et des annonceurs seront désignés aussi.

Explication

- I. *Le Juge Chef restera assis dans la position centrale face aux compétiteurs et les autres quatre Juges resteront assis aux coins de l'aire de compétition.*
- II. *Chaque Juge aura un drapeau rouge et un autre bleu, et si des marqueurs électroniques sont utilisés, il y aura un terminus d'entrée.*

Article 5: Critères de décision

Liste officielle de katas

Seulement les katas de la liste officielle pourront être réalisés.

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru

Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

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

Évaluation

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

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

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

Exécution du Kata	Exécution du Bunkai (applicable aux rencontres par équipes pour les médailles)
1. Forme correcte d'accord à l'école et aux standards du style (ryu-ha) correspondant	1. Forme correcte (du kata) en utilisant les mouvements comme ils ont été exécutés au kata
2. Exécution technique a. Posture b. Techniques c. Mouvements de transition d. Temps/Synchronisation e. Respiration correcte f. Concentration (kime) g. Difficulté technique	2. Exécution technique a. Posture b. Techniques c. Mouvements de transition d. Temps e. Contrôle f. Concentration (kime) g. Difficulté des techniques réalisées
3. Exécution sportive a. Force b. Vitesse c. Balance d. Rythme	3. Exécution sportive a. Force b. Vitesse c. Balance d. Temps

Disqualification

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

1. Exécution du mauvais kata ou annoncer le mauvais kata.
2. Ne pas saluer au début et à la fin de l'exécution du kata.
3. Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes.
4. Ingérence avec les fonctions des Juges (comme le Juge devant bouger pour des raisons de sécurité ou du contact physique avec un Juge).
5. Chute de la ceinture pendant l'exécution.
6. Surpasser la durée de la limite totale de temps de 6 minutes pour le Kata et Bunkai.
- 7.
8. Manquement des instructions du Juge Chef ou mauvaise conduite.

Fautes

Les fautes suivantes, quand elles soient évidentes, devront être considérées pendant l'évaluation d'accord aux critères ci-dessus.

- a. La moindre perte d'équilibre.
- b. L'exécution d'un mouvement incorrecte ou incomplet, ainsi que le manquement pour exécuter complètement un bloc ou une cible à coups de poing.
- c. Des mouvements asynchrones, tels que l'exécution d'une technique avant

que la transition corporelle ne soit pas complète ou, dans le cas de kata par équipes, le manquement d'exécuter un mouvement à l'unisson.

- d. L'utilisation de signaux audibles (d'une autre personne, y compris les membres de l'équipe) ou des théâtralités comme taper le pied, claquer la poitrine, les bras ou le karaté-gi ou des exhalaisons incorrectes seront pénalisées automatiquement par les Juges par la réduction de la partie du score correspondant à l'exécution technique du kata (et alors perdant un tiers du score total pour l'exécution).
- e. La ceinture se desserre tellement qu'il se détache des hanches pendant l'exécution.
- f. Gaspiller le temps, y compris les déplacements prolongés, les inclinations excessives ou les pauses prolongées avant le début de l'exécution.
- g.
- h. Causer des blessures par manque d'une technique contrôlée pendant le Bunkai.

Explication

- I. Le kata n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en ce qui concerne le rencontre et exhiber concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit exhiber résistance, puissance et vitesse ainsi comme grâce, rythme et équilibre.*
- II. Dans le kata par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le kata dans la même direction, du côté du Juge Chef.*
- III. Les membres de l'équipe doivent démontrer compétence dans tous les aspects de l'exécution du kata, ainsi que synchronisation.*

IV. *Seul l'entraîneur ou le compétiteur sont responsables pour le fait que le kata tel qu'il a été communiqué à la table du superviseur est adéquat pour le tour correspondant.*

V.

Article 6: Opération des matches

1. Au début de chaque rencontre et quand les deux compétiteurs ou équipes sont nommés, l'un avec une ceinture rouge (AKA), et l'autre avec une ceinture bleue (AO) se tiendront dans le périmètre de l'aire de compétition, face au côté du Juge Chef. Suite au salut réalisé à l'équipe de juges, AO se retire de l'aire de compétition. Ensuite AKA se dirige au point du commencement, salue et annonce clairement le nom de son kata, puis il commencera le kata. À la fin du kata, après le salut à la fin du kata, AKA abandonnera l'aire et attendra la procédure d'AO, qui suivra la même procédure pour l'exécution de son kata. Quand le kata d'AO est complet, les deux retourneront au périmètre de l'aire de compétition et attendront la décision de l'équipe.
2. Quand le Juge Chef considère qu'un compétiteur doit être disqualifié, il pourra appeler les autres Juges pour obtenir une décision.
3. Si un compétiteur est disqualifié, le Juge Chef croisera et décroisera les drapeaux et puis lèvera le drapeau pour indiquer le vainqueur.
4. Quand les deux kata auront terminé, les compétiteurs resteront l'un à côté de l'autre, dans le périmètre. Le Juge Chef demandera la décision (HANTEI) en faisant sonner fortement son sifflet en deux tons. Dans ce moment les Juges donneront leur voix. Dans les cas où tous les deux AKA et AO seront disqualifiés dans la même rencontre, les adversaires prévus pour le prochain tour gagneront par bye (et aucun résultat ne sera annoncé), sauf dans les cas où la double disqualification se passe dans une rencontre pour

médaille, dans ce cas-là le vainqueur sera déclaré par Hantei.

5. La décision sera pour AKA ou AO, là l'égalité ne peut pas exister. Le compétiteur aura la majorité des voix et sera annoncé vainqueur.
- 6.
- 7.
8. Les compétiteurs se saluent l'un à l'autre, ensuite l'équipe de juges, et après tous quittent l'aire.

Explication

- I. Le point de commencement de l'exécution du kata est situé dans le périmètre de l'aire de compétition.*
- II. Le Juge Chef demandera décision (HANTEI) à l'aide d'un coup à deux tons avec son sifflet. Les Juges leveront les drapeaux simultanément. Après avoir donné du temps suffisant pour que les voix soient comptées (environ 5 secondes), les drapeaux seront baissés donnant un coup court avec le sifflet.*
- III. Lorsqu'un compétiteur ou une équipe sont appelés et ils ne se présentent pas ou se retirent (Kiken), la décision sera octroyée automatiquement à son adversaire sans la nécessité de réaliser le kata annoncé au préalable. Dans le cas où un compétiteur ou une équipe gagnent parce que l'autre compétiteur ou l'autre équipe avaient manqués de se présenter, le kata prévu pour ce tour pourra être utilisé pour un tour sub séquent.*

Annexes

Annexe 1: Terminologie

Shobu Hajime	Début de la rencontre Après l'annonce, l'Arbitre recule un pas.
Atoshi Baraku	Il reste peu de temps Un signe sonore sera donné par le chronométreur, 10 secondes avant la fin de la rencontre et l'Arbitre annoncera «Atoshi Baraku».
Yame	Arrêt Interruption ou fin de la rencontre. Après l'annonce l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.
Moto No Ichi	Position d'origine Les compétiteurs, et l'Arbitre, retournent à leur position d'origine.
Tsuzukete	Rencontre Ordre de continuer la rencontre, quand il y a une interruption non autorisé.
Tsuzukete Hajime	Continuer la rencontre – Commencer L'Arbitre se tient avec un pied en avant. Lorsqu'il dit "Tsuzukete", il étend les bras, avec les paumes des mains vers les compétiteurs. Lorsqu'il dit "Hajime", il tourne les paumes de mains l'une vers l'autre et en même temps il recule un pas.

Shugo	Appel des Juges L'Arbitre appelle aux les Juges à la fin de la rencontre ou pour re-commander SHIKKAKU.
Hantei	Jugement L'Arbitre donne un coup de sifflet pour obtenir le Jugement à la fin d'une rencontre inachevée, les Juges rendent leur décision avec les drapeaux et l'Arbitre lève son bras pour indiquer son propre vote.
Hikiwake	Egalité Dans le cas d'égalité, l'Arbitre croise les bras, puis les étend avec les paumes des mains vers le front.
Aka (Ao) No Kachi	Rouge (bleu) vainqueur L'Arbitre étend obliquement le bras vers le haut, du côté du vainqueur.
Aka (Ao) Ippon	Rouge (bleu) marque trois points L'Arbitre étend le bras 45° vers le côté de celui qui a marqué.
Aka (Ao) Waza-ari	Rouge (bleu) marque deux points L'Arbitre étend son bras jusqu'à l'épaule vers le côté de celui qui a marqué.
Aka (Ao) Yuko	Rouge (bleu) marque un point L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.
Chukoku	Avertissement L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2.
Keikoku	Avertissement L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe

l'index 45o vers le bas du fautif.

Hansoku-Chui	Avertissement ou pénalisation L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointer l'index horizontalement vers le fautif.
Hansoku	Disqualification L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointer l'index 45o vers le haut du fautif, et annonce la victoire de l'adversaire.
Jogai	Sortie volontaire de l'aire de compétition non occasionnée par l'adversaire L'Arbitre pointe l'index vers le fautif pour annoncer aux Juges qu'il est sorti de l'aire de compétition.
Senshu	Sortie volontaire de l'aire de compétition non occasionnée par l'adversaire L'Arbitre pointe l'index vers le fautif pour annoncer aux Juges qu'il est sorti de l'aire de compétition.
Shikkaku	Disqualification "Abandonner l'Aire" L'Arbitre signale pointer l'index 45o vers la ligne de sortie du fautif. L'Arbitre pointe l'index 45o vers le haut du fautif, il le met dehors, recule et annonce "AKA (AO) SHIKKAKU". Ensuite il annonce la victoire de l'adversaire.
Kiken	Renonciation L'Arbitre pointe l'index 45o vers le bas à la position d'origine du compétiteur.
Mubobi	S'exposer au danger soi même L'Arbitre touche son visage et tourne le bord de sa main vers devant et avec mouvement de la main derrière et devant pour annoncer aux Juges que le compétiteur a un manque d'égard pour

sa propre sécurité.

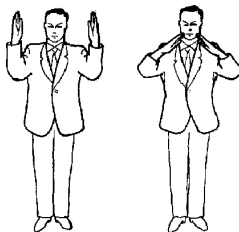
Annexe 2: Gestes et signes avec les drapeaux

Annonces et gestes de l'Arbitre



Shomen-ni-Rei

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



Otagai-ni-Rei

L'Arbitre annonce le salut des compétiteurs.



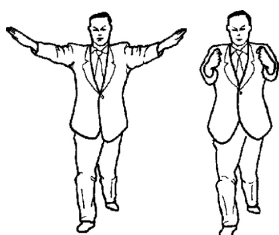
Shobu Hajime (Début de la rencontre)

Après l'annonce, l'Arbitre recule un pas.



Yame (Arrêt)

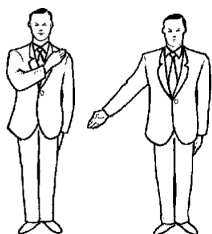
Interruption ou fin de la rencontre. Après l'annonce, l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.



Tsuzukete Hajime (Continuer le rencontre/com-mencer)

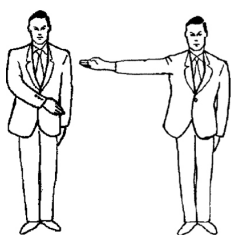
L'Arbitre se tient avec un pied en avant. Lorsqu'il dit «Tsuzukete», étend les bras, avec les paumes de mains vers les compétiteurs. Lorsqu'il dit "Hajime" tourne les paumes de mains l'une vers l'autre au même temps il

recule un pas.



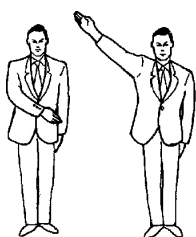
Yuko (Un point)

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



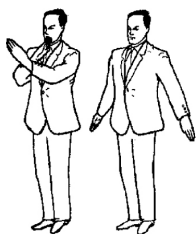
Waza-ari (Deux points)

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



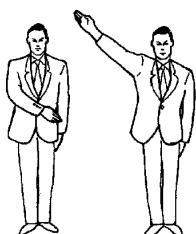
Ippon (Trois points)

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



Annuler la dernière décision

Quand un score ou une pénalisation ont été mal donnés, l'Arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce "AKA" ou "AO", croise les bras, ensuite fait un mouvement de coupure avec les paumes de mains vers le bas, et annonce que la dernière décision a été annulée.

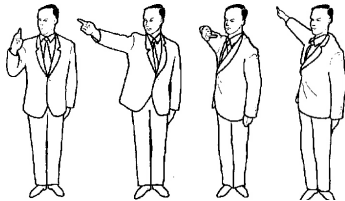


No Kachi (Victoire)

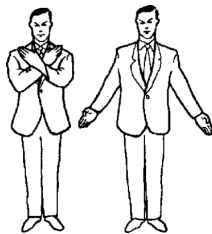
À la fin de la rencontre, ou du match l'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut du côté du vainqueur.

**Kiken** (Renonciation)

L'Arbitre pointe l'index à la position d'origine du compétiteur qui renonce et annonce la victoire de l'adversaire.

**Shikkaku** (Disqualification, abandonner l'aire)

L'Arbitre signale pointe l'index 45° vers le haut du fautif, il le met dehors, recule et annonce "AKA (AO) SHIKKAKU". Ensuite il annonce la victoire de l'adversaire.

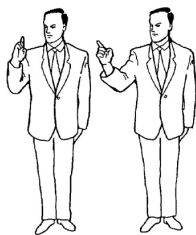
**Hikiwake** ("Egalité", seulement pour les rencontres par équipes)

Dans le cas d'une égalité ou quand aucun compétiteur n'ait obtenu des points à la fin du temps dans le Hantei. L'Arbitre croise les bras et les étend avec les paumes de mains vers le front.

**Infraction Catégorie 1**

(sans un geste additionnel pour CHUKOKU)

L'Arbitre croise ses mains ouvertes avec les bords des poignets à hauteur de la poitrine.

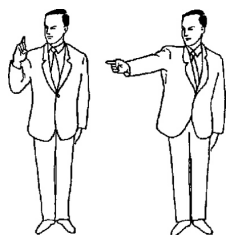
**Infraction Catégorie 2**

(sans un geste additionnel pour CHUKOKU)

L'Arbitre signale le visage du fautif avec le bras plié.

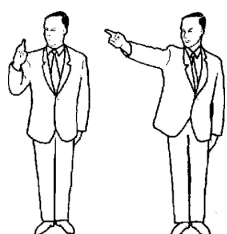
**Keikoku** (Avertissement)

L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe l'index 45° vers le bas du fautif.



Hansoku-Chui (Avertissement avec Nihon de pénalisation)

L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe l'index horizontalement vers le fautif.



Hansoku (Disqualification)

L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe l'index 45° vers le haut du fautif, et annonce la victoire de l'adversaire.



Passivité

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



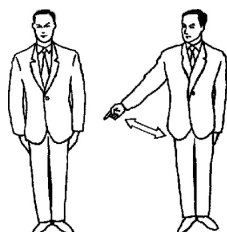
Contact excessif

L'Arbitre annonce aux Juges qu'il y a contact excessif, une infraction Catégorie 1.



Feindre ou exagérer une blessure

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



Jogai (Sortie de l'aire de compétition)

L'Arbitre pointe l'index vers la limite de l'aire de compétition pour annoncer aux Juges que le compétiteur est sorti de l'aire de compétition.



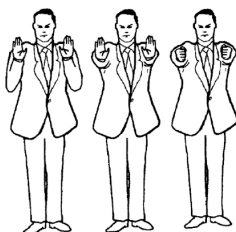
Mubobi (manque d'égard pour sa propre sécurité)

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



Eviter la rencontre

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



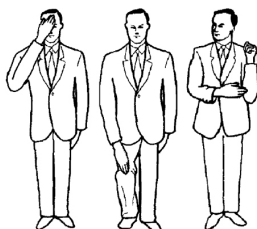
Pousser, saisir ou rester poitrine contre poitrine sans essayer aucune technique ou projection immédiatement après

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



Attaques dangereuses et sans contrôle

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

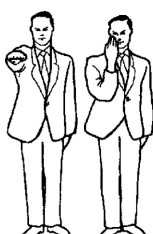


Attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes

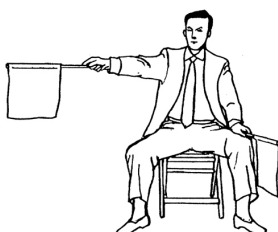
L'Arbitre touche son front, son genou ou son coude avec la main ouverte pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.

**Parler out provoquer l'adversaire et comportement impoli**

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

**Shugo** (Appel des Juges)

L'Arbitre appelle les Juges à la fin de la rencontre ou du match, ou pour recommander SHIKKAKU.

Signes des Juges avec les drapeaux**Yuko****Waza-ari****Ippon**



Faute

Avertissement de faute. Le drapeau correspondant fait un mouvement circulaire et après le Juge fait un signe de faute de Catégorie 1 ou 2.



Infraction de Catégorie 1

Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits ou dans la direction d'AKA (AO) dépendant de qui est l'attaquant.



Infraction de Catégorie 2

Le Juge tourne le drapeau avec le bras plié.



Jogai

Coup au sol avec le drapeau.



Keikoku



Hansoku-Chui



Hansoku

Annexe 3: Références pratiques pour les Arbitres et les Juges

Cette Annexe doit être point de référence pour les Arbitres et les Juges dans les cas où il n'y ait pas d'instructions claires dans le Règlement ou dans les Explications.

Contact excessif

Quand le compétiteur réalise une technique valable, suivie immédiatement d'une technique faisant contact excessif, les Juges n'indiqueront pas de point et ce sera l'arbitre qui pourra donner par contre un avertissement ou une pénalisation Catégorie 1 (sauf si la faute est occasionnée par le récepteur).

Contact excessif et exagération

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

Si un compétiteur simule avoir reçu contact excessif et les Juges décident pourtant que la technique correspondante était contrôlée et remplissait les six critères de ponctuation, le point sera octroyé et on donnera une pénalisation Catégorie 2 pour simulation. La pénalisation correcte pour simuler une blessure quand les Juges ont déterminé que la technique était en fait un point est Shikkaku.

La situation devient plus compliquée dans les cas où un compétiteur recevant du contact plus fort tombe sur le sol et se relève (pour arrêter le chronomètre des 10 secondes) en retombant encore. Les Arbitres et les Juges doivent tenir en compte qu'un coup de pied Jodan vaut 3 points et donné que le nombre des équipes et des compéti-

teurs recevant des prix monétaires pour l'obtention de médailles est de plus en plus haut en augmentant les avertissements ou tentations de se baisser à un comportement non éthique, il est important de le reconnaître et appliquer les pénalisations appropriées.

Mubobi

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

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

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

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

Zanshin

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

Saisir un coup de pied Chudan

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

Si le compétiteur réalisant le coup de pied maintien ZANSHIN il n'y a pas d'obstacle pour donner des points à cette technique toujours qu'elle remplisse les six critères de ponctuation. Théoriquement, on considère que dans un rencontre réel un coup de pied avec toute la puissance mettrait hors rencontre l'adversaire et alors la jambe ne serait pas saisie. Le contrôle adéquat, la zone sur laquelle a été réalisé la technique et le remplissage des six critères sont des facteurs décisifs pour qu'une technique soit valable ou pas.

Projections et blessures

Il est autorisé de saisir l'adversaire et le projeter sous certaines circonstances, mais il est indispensable pour tous les entraîneurs d'assurer que ses compétiteurs sont entraînés à ce propos et qu'ils peuvent appliquer des techniques de chutes sûres.

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

Marquer des points sur un adversaire projete

Quand un compétiteur est projeté ou balayé et reçoit un coup sur le torse (le tronc supérieur) sur le tatami, le point octroyé sera IPPON.

Si le compétiteur reçoit un coup d'une technique pendant qu'il tombe, les Juges tien-

dront compte de la direction de la chute, lorsque si le compétiteur tombe du côté contraire à la technique, elle sera considérée ineffective et elle ne recevra pas de points.

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

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

Procédures de votation

Quand l'Arbitre arrête une rencontre il dit « Yame » et en même temps il utilise le geste de main correspondant. Quand l'Arbitre rentre sur sa ligne initiale, les Juges signaleront alors leurs opinions concernant les points et Jogai et, si l'Arbitre le demande ils signaleront leur opinion concernant d'autres conduites interdites. L'Arbitre donnera la décision correspondante. 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.

Dans les cas où il y ait 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 du contact, ou dans les cas de MUBOBI et exagération d'une blessure du même compétiteur.

Dans les cas où le video review sera utilisé, le panneau du video review changera une décision seulement si les deux membres du panneau sont d'accord. Après l'analyse ils communiqueront immédiatement leur décision à l'Arbitre, qui annoncera des changements sur la décision initiale, quand applicable.

Jogai

Les Juges ne doivent pas oublier qu'ils sont obligés de donner un coup au sol avec le drapeau correspondant quand Jogai soit indiqué. Dès que l'Arbitre arrête le rencontre et retourne à sa position, ils indiqueront leur opinion et signaleront une infraction de Catégorie 2.

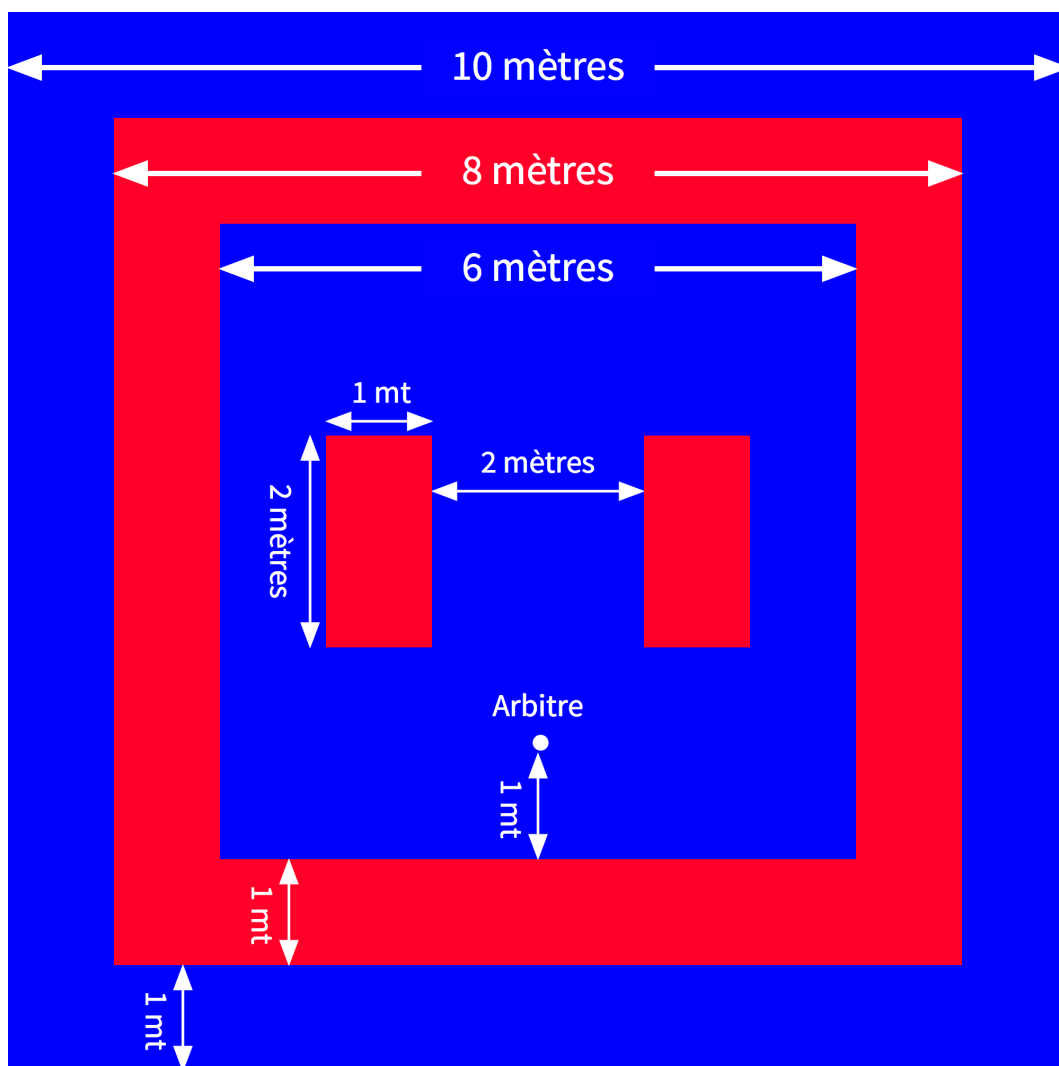
Indication d'infraction du règlement

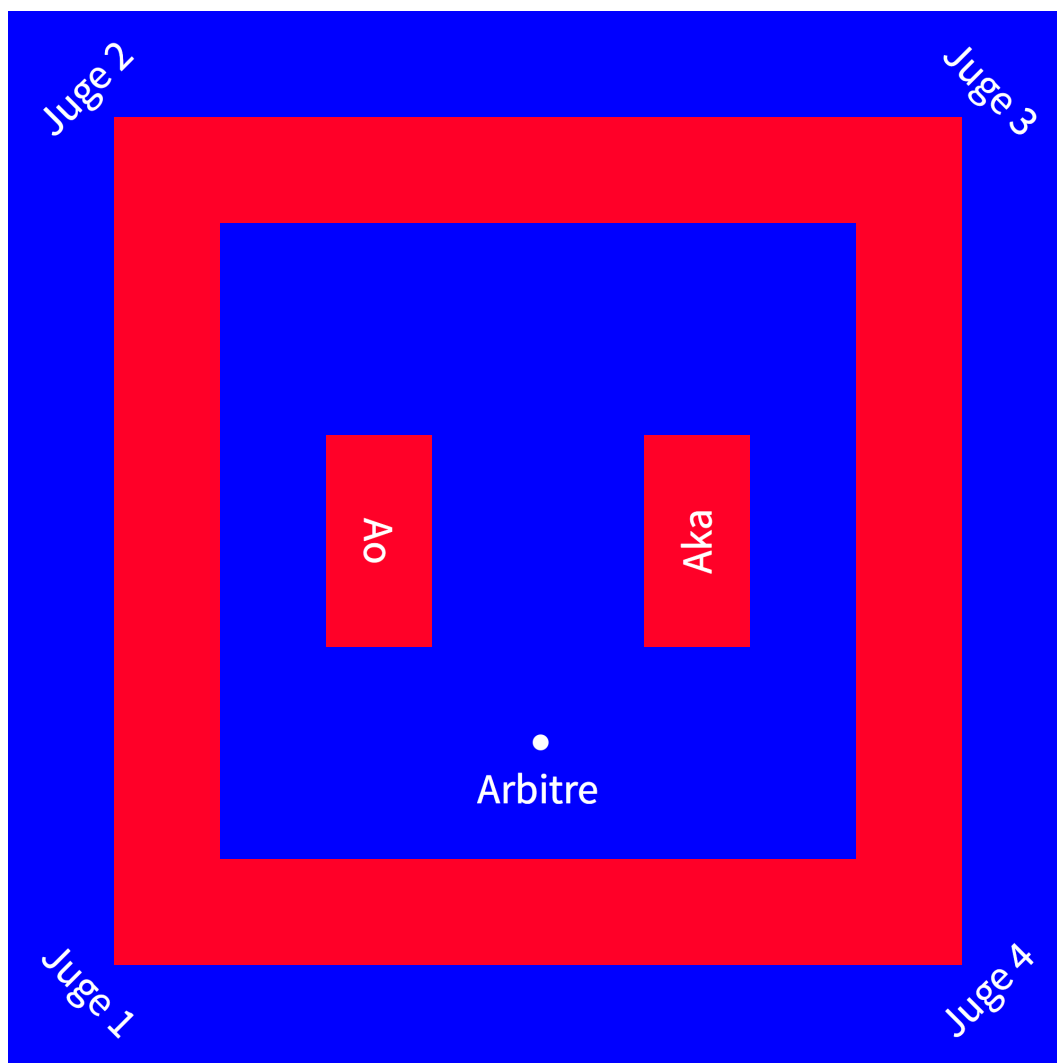
Pour les infractions de Catégorie 1 les Juges doivent faire d'abord un mouvement circulaire avec le drapeau de la couleur correspondante et après étendre les drapeaux croisés avec le drapeau rouge devant pour AKA et avec le drapeau bleu devant vers la droite pour AO, toujours vers le côté du compétiteur concerné. Cela permettra à l'Arbitre différencier quel compétiteur est considéré coupable.

Annexe 4: Marques des ponctuateurs

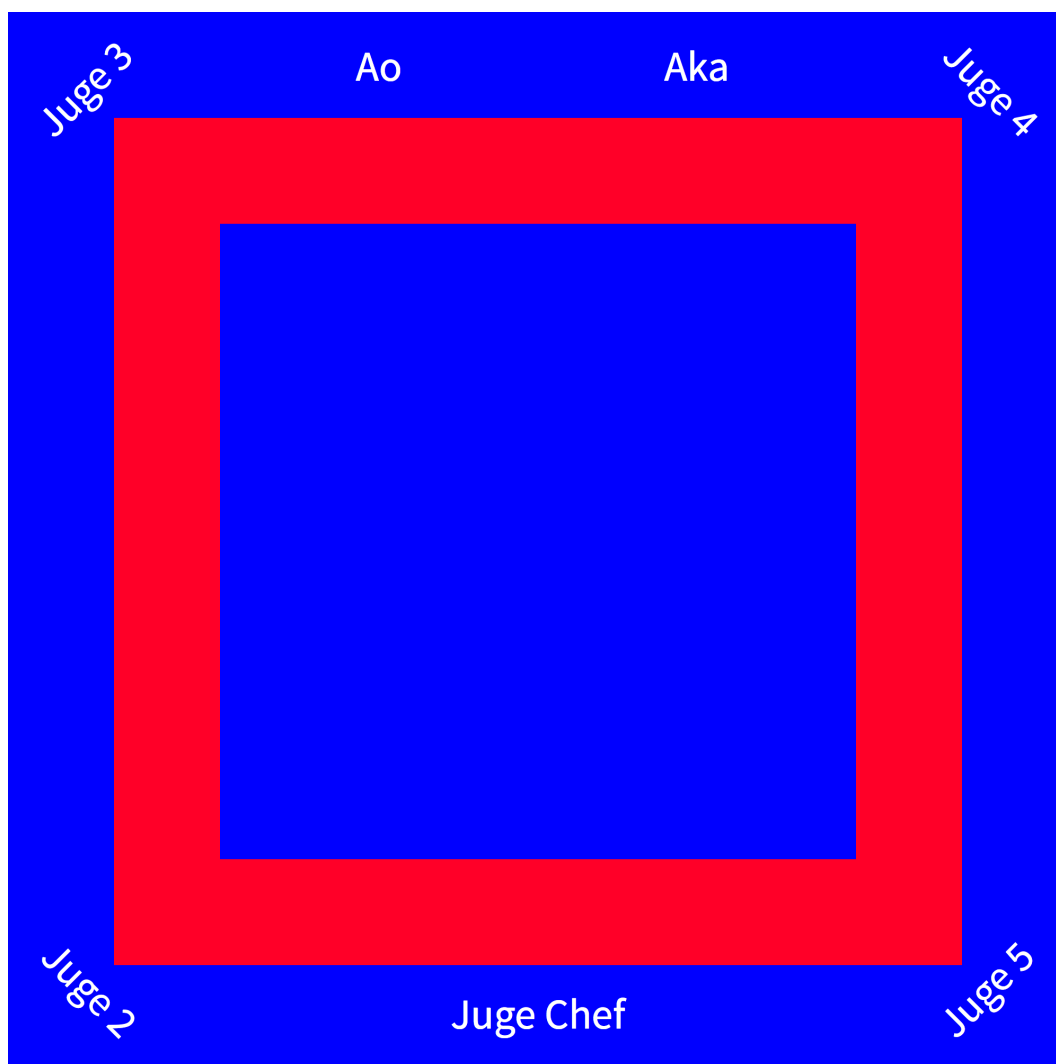
●—○	Ippon	Trois points
○—○	Waza-ari	Deux points
○	Yuko	Un point
□	Kachi	Gagnant
×	Make	Perdant
▲	Hikiwake	Egalité
C1C	Category 1 - Chukoku	Avertissement
C1K	Faute de Catégorie 1 - Keikoku	Avertissement
C1HC	Faute de Catégorie 1 - Hansoku-Chui	Avertissement ou disqualification
C1H	Faute de Catégorie 1 - Hansoku	Disqualification
C2C	Faute de Catégorie 2 - Chukoku	Avertissement
C2K	Faute de Catégorie 2 - Keikoku	Avertissement
C2HC	Faute de Catégorie 2 - Hansoku-Chui	Avertissement ou disqualification
C2H	Faute de Catégorie 2 - Hansoku	Disqualification
KK	Kiken	Renonciation
S	Shikkaku	☒Disqualification grave

Annexe 5: Disposition de l'aire de compétition de Kumité

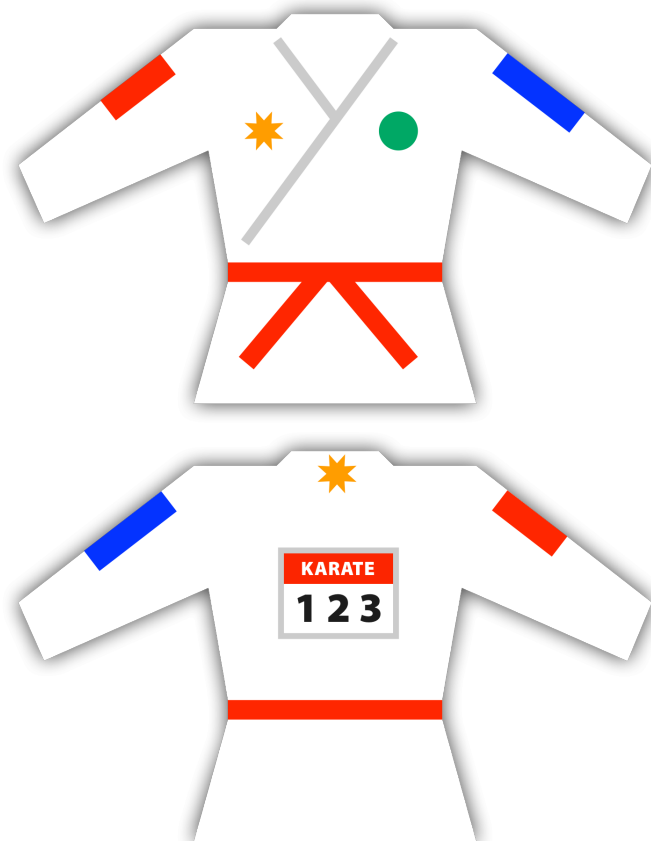




Annexe 6: Disposition de l'aire de compétition de Kata



Annexe 7: Le Karaté-Gi



Espace publicitaire pour la WKF de 20 × 10 cm



Espace publicitaire de 15 × 10 cm pour la F.N.



Dossard pour la fédération organisatrice de 30 × 30 cm



Emblème de la fédération nationale de 12 × 8 cm



Espaces pour la marque enregistrée du fabricant de 5 × 4 cm

Annexe 8: Championnats du monde; conditions & catégories

Championnats du monde Cadet, Junior et Sub-21			
Général	Catégories		
<p>La compétition durera pendant 4 jours.</p> <p>Chaque Fédération Nationale peut inscrire un (1) compétiteur par catégorie.</p> <p>Les quatre finalistes des championnats précédents seront séparés autant que possible au tirage au sort. (Les compétiteurs dans les cas des compétitions individuelles et les Fédérations Nationales dans le cas de la compétition par équipes Kata).</p> <p>Les Championnats se dérouleront sur cinq (5) ou six (6) zones de compétition selon la disposition du stade.</p> <p>La durée des rencontres de Kumité sera de 2 minutes dans tous les cas de 2 minutes pour cadet et junior et pour féminin sub-21 et de 3 minutes pour masculin sub-21.</p> <p>Aux katas par équipes (masculin et féminin) Bunkai sera réalisée à la finale et aux rencontres décernant des médailles.</p>	Sub-21	Cadet	Juniors
	Kata individuel âge 18 / 19 / 20	Kata individuel âge 14 / 15	Kata individuel âge 16 / 17
	Masculin Féminin	Masculin Féminin	Masculin Féminin
	Kumité masculin individuel âge 18 / 19 / 20	Kumité masculin individuel âge 14 / 15	Kumité masculin individuel âge 16 / 17
	-60kg	-52kg	-55kg
	-67kg	-57kg	-61kg
	-75kg	-63kg	-68kg
	-84kg	-70kg	-76kg
	+84kg	+70kg	+76kg
	Kumité féminin individuel âge 18 / 19 / 20	Kumité féminin individuel âge 14 / 15	Kumité féminin individuel âge 16 / 17
	-50kg	-47kg	-48kg
	-55kg	-54kg	-53kg
	-61kg	+54kg	-59kg
	-68		+59kg
	+68		
			Kata équipe âge 14-17
			Masculin Féminin

Total	12	10	13
--------------	-----------	-----------	-----------

Championnats du monde Séniors	
Général	Catégories

<p>La compétition durera pendant 5 jours.</p> <p>Les compétitions par équipes auront lieu après les compétitions individuelles.</p> <p>Chaque Fédération Nationale peut inscrire un (1) compétiteur par catégorie.</p> <p>Les quatre finalistes des Championnats précédents seront séparés autant que possible au tirage au sort. (Les compétiteurs dans les cas des compétitions individuelles et les Fédérations Nationales dans les cas des compétitions par équipes).</p> <p>Les Championnats se dérouleront sur quatre (4) zones de compétition en ligne (3 jours) et in une (1) zone élevée pour les rencontres individuelles décernant des médailles et pour les finales.</p> <p>Il faudra mettre à disposition des arbitres et officiels des horaires et des zones spéciales pour les repas.</p> <p>La durée des rencontres de Kumité sera de 3 minutes pour les catégories masculins et de 2 minutes pour les catégories féminines.</p> <p>Aux katas par équipes (masculin et féminin) Bunkai sera réalisée à la finale et aux rencontres décernant des médailles.</p>	Kata individuel âge +16
	Masculin Féminin
	Kumité masculin individuel âge +18
	-60kg
	-67kg
	-75kg
	-84kg
	+84kg
	Kumité féminin individuel âge +18
	-50kg
	-55kg
	-61kg
	-68kg
	+68kg
	Kata équipe âge +16
	Masculin Féminin
	Kumité équipe âge +18
	Masculin Féminin

Total	16
--------------	-----------

Annexe 9: Guide de couleurs des pantalons des Arbitres et Judges



Annexe 10: Compétition de Karaté pour les moins de 14 ans

Obligatoires pour le WKF Youth Camp

Recommandés pour les Fédérations Continentales et Nationales de la WKF

Kumité pour les enfants de 12 à 14 ans

- Aux techniques à la tête et le cou (zone Jodan) le contact n'est pas permis.
- Tout contact à la zone Jodan, même si très léger, en principe sera pénalisé.
- Une technique réalisée correctement à la tête ou au cou en principe sera considérée comme un point à une distance jusqu'à 10 cm.
- La durée de la rencontre est de une minute et demie.
- Les divisions devraient se baser sur la hauteur plutôt que sur le poids.
- Il n'est pas possible d'utiliser des protections autres que celles autorisées par la WKF.
- La WKF Facemask et le Protecteur Corporel Infantile WKF seront utilisés.

Kumité pour les enfants de moins de 12 ans

- Les techniques à toutes les zones (Jodan et Chudan) devront toutes aboutir devant la cible.
- Tout contact à la zone Jodan, même si très léger, en principe sera pénalisé.
- Une technique réalisée correctement à la tête ou au cou en principe sera considérée comme un point à une distance jusqu'à 10 cm.
- Mêmes les techniques contrôlées au corps (zone Chudan) en principe ne seront pas considérées point s'il y a du contact au delà d'un touche superficiel.
- Il est interdit de réaliser des techniques de balayage ou d'autres chutes.
- La durée de la rencontre est de une minute et demie.
- L'aire de compétition pourra être réduite de 8m x 8m jusqu'à 6m x 6m, si l'organisateur de l'événement le décide.
- Les participants participeront à un minimum de deux rencontres par compétition.
- Les divisions devraient se baser sur la hauteur plutôt que sur le poids.
- Il n'est pas possible d'utiliser des protections autres que celles autorisées par la WKF.
- La WKF Facemask et le Protecteur Corporel Infantile WKF seront utilisés.

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

Compétition de Kata pour les moins de 14 ans

Il n'y pas de variations spécifiques des règles générales, quand même on pourra les limiter à une liste de Katas moins avancés.

Compétition de Kata pour les moins de 12 ans

Il n'y pas de variations spécifiques des règles générales, quand même on pourra les limiter à une liste de Katas moins avancés.

Les participants manquant à compléter leur Kata devront recevoir une deuxième opportunité pour le réaliser sans que leur ponctuation soit réduite.

Questions de l'Examen

Compétition de Kumité

Papier d'Examen pour les Arbitres et les Juges Kumité

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

Il vous sera interdit d'avoir d'autres papiers ou livres sur votre table pendant l'examen. Toute personne parlant avec un autre candidat ou copiant l'examen d'un autre candidat sera suspendu et il aura échoué automatiquement l'examen. Si vous avez des doutes sur les procédures correctes ou si vous avez des questions concernant l'examen, vous devrez demander exclusivement l'examineur.

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

Vrai ou faux

Crochez par un «X» la case correspondante sur le papier d'examen. La réponse à une question sera vraie seulement dans les cas où elle soit vraie dans toutes les situations; au cas contraire, elle sera considérée fausse. Chaque question vaut un point.

1. La taille totale de l'aire de compétition et la zone de sécurité est de huit mètres par huit mètres.
2. L'emblème ou le drapeau du pays du compétiteur pourra être porté sur le côté gauche de la veste du karaté-gi ne pas dépassant la taille d'un carré de 10cm par 10cm.
3. La veste du karaté-gi doit dépasser les 3/4 de la longueur de la cuisse.
4. Les pantalons du karaté-gi doivent recouvrir au moins deux tiers du tibia.
5. La manche de la veste du karaté-gi ne doit pas dépasser le pli du poignet.
6. Lorsqu'un compétiteur porte des manches de la veste du karaté-gi trop longues et il n'est pas à même d'y remédier, l'Arbitre peut lui autoriser de le retrousser à l'intérieur.
7. Un ruban discret ou un ruban pour couettes seront autorisés. Des rubans, des bandeaux et d'autres décorations à cheveux seront interdits.
8. Les boucles d'oreille seront autorisées seulement s'ils sont couverts par un scotch.
9. Les compétiteurs porteront entièrement la responsabilité pour le port d'appareils d'orthodontie métalliques (dentaires), si autorisés par un Arbitre ou par un Médecin Officiel.
10. Les compétiteurs doivent se saluer adéquatement au début et à la fin de chaque rencontre.
11. L'entraîneur peut changer l'ordre de combat de l'équipe pendant le même tour.
12. Quand un compétiteur est blessé dans une rencontre individuelle, l'entraîneur peut lui substituer toujours qu'il le communique préalablement à la Commission d'Organisation.

13. Lorsque deux équipes ont vaincu le même nombre de fois, le prochain pas pour décider qui gagne est de compter les points, en considérant les rencontres auxquels ils ont gagné ainsi que celles auxquels ils ont perdu.
14. Lorsque deux équipes sont à égales en nombre de victoires et de points, une rencontre décisive sera réalisée.
15. Dans le premier tour d'une rencontre par équipes, l'équipe ne sera autorisée à participer que si tous les membres de l'équipe sont présents.
16. Les protections fournies par les Fédérations Nationales doivent être acceptés pour les compétitions WKF.
17. L'entraîneur devra porter pendant toute la durée de la compétition le survêtement officiel et sa licence officielle d'identification.
18. Les rencontres Sénior Masculines auront une durée de trois minutes, celles des rencontres Féminines, des Cadets et des Juniors auront une durée de deux minutes.
19. Les rencontres Sénior Masculines individuelles pour médailles auront une durée de trois minutes et les Féminines auront une durée de deux minutes.
20. Les rencontres pour les Moins de 21 ans auront toujours une durée de trois minutes pour les Masculins et de deux minutes pour les Féminins.
21. Les rencontres pour les Moins de 21 ans pour médailles auront toujours une durée de quatre minutes pour les Masculins et de trois minutes pour les Féminins.
22. Un coup de pied Jodan manquant légèrement Zanshin pourra être octroyé Ippon lorsque cette technique est considérée comme ayant une technique difficile.
23. Une combinaison rapide de Chudan Geri et Tsuki valables toutes les deux, sera octroyée Ippon.
24. Dans les compétitions Sénior, un contact léger du gant au cou ne doit pas aboutir nécessairement en un avertissement ou une pénalisation pourvu qu'il n'y ait pas de blessure.

25. Un coup de pied à l'aine ne doit pas être pénalisé pourvu qu'il ne fût intentionné.
26. Les pénalisations Catégorie 1 et Catégorie 2 ne s'accumuleront pas.
27. Chukoku est un avertissement pour la première infraction de Catégorie 1 ou Catégorie 2.
28. Keikoku est un avertissement octroyant Yuko (un point) à l'adversaire.
29. Keikoku Catégorie 1 est octroyé normalement quand les possibilités potentielles de gagner du compétiteur sont diminuées légèrement par l'infraction du fautif.
30. Hansoku-Chui Catégorie 1 pourra être octroyé directement, suite à un avertissement ou suite à Keikoku.
31. Hansoku-Chui sera octroyé quand les possibilités potentielles de gagner du compétiteur sont considérablement diminuées par l'infraction du fautif.
32. Chukoku, Keikoku et Hansoku-Chui sont des pénalisations.
33. Chukoku, Keikoku et Hansoku-Chui sont des avertissements.
34. Hansoku sera octroyé pour des infractions graves du règlement.
35. Shikkaku pourra être octroyé seulement après un avertissement.
36. Quand un compétiteur agit de mauvaise foi, la pénalisation sera Shikkaku au lieu de Hansoku.
37. Quand un compétiteur agit de mauvaise foi, la pénalisation correcte sera Hansoku.
38. Un compétiteur peut être octroyé Shikkaku si la conduite de l'entraîneur ou des membres non combattant de la délégation du participant est considérée endommageant pour le prestige et l'honneur du Karate-do.
39. Shikkaku doit être annoncé publiquement.
40. L'équipe d'Arbitrage décidera sur la limite de Shikkaku.

41. Pour évaluer la validité d'un point, cinq critères doivent être remplis.
42. Ai-uchi veut dire que deux techniques valables ont été réalisées en même temps.
43. Si deux Juges signalent Ippon pour Aka, et les autres deux signalent Ippon pour Ao, l'Arbitre octroiera les deux points.
44. Si après Yame, trois Juges ne signalent rien et le quatrième Juge signale Ippon pour Ao, l'Arbitre octroiera le point.
45. L'Arbitre aura le vote décisif au Hantei.
46. Dans les rencontres par équipes, les avertissements et les pénalisations réalisés pendant la rencontre, seront transférés à la rencontre additionnelle.
47. Si Aka marque au même moment que Ao sorte de l'aire de compétition, tous les deux, le point et l'avertissement ou la pénalisation de Catégorie 2 peuvent être octroyés.
48. Lorsqu'un compétiteur est poussé hors l'aire de compétition, cela sera considéré Jogai.
49. D'accord avec l'Article 10, lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et ne retourne pas immédiatement à la position, l'Arbitre signale au Chrono le commencement de dix secondes à l'aide d'un coup de sifflet.
50. D'accord avec la "Règle des Dix Secondes", le Chrono fera son arrêt lorsque le compétiteur regagne complètement sa position et l'Arbitre lève son bras.
51. Tout compétiteur qui chute, est projeté, ou tombe à la suite d'un coup et qui ne se remet pas complètement sur ses pieds dans les dix secondes, sera automatiquement retiré de la compétition.
52. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps et ils sont incapables de continuer, la victoire est donnée au compétiteur ayant le plus de points sur le moment.
53. Lorsqu'un compétiteur effectue une technique effective et sort de l'aire de compétition avant le commandement Yame de l'Arbitre, il ne recevra pas Jo-

gai.

54. Quand le temps est écoulé et la fin de la rencontre est annoncée par une sonnette, les compétiteurs ne pourront pas obtenir des points ni recevoir des pénalisations.
55. Dans les compétitions Junior toute technique au visage, à la tête ou au cou sera avertie ou pénalisée, sauf s'il aurait été causé par le récepteur.
56. Dans les compétitions Cadet et Junior, les coups de pied Jodan pourront réaliser le contact le plus léger ("contact à la peau"), pourvu qu'il n'y ait pas de blessure.
57. Dans les compétitions Senior un contact léger est permis pour les coups de main Jodan et pour les coups de pied Jodan il y aura une marge plus ample de tolérance.
58. Un compétiteur ayant gagné pour la deuxième fois une rencontre par Hansoku Catégorie 1, ne pourra plus continuer.
59. Le compétiteur pourra protester devant le Superviseur de la Rencontre si une erreur administrative se produisait.
60. Lorsqu'un compétiteur est projeté de manière correcte et sans blessure, l'Arbitre devrait concéder deux à trois secondes à l'adversaire pour qu'il ait option à marquer.
61. Quand les Juges voient un point, ils signaleront immédiatement avec les drapeaux.
62. L'utilisation de bandages doit être approuvée par le Médecin Officiel.
63. L'Équipe Arbitrale pour chaque rencontre sera composée par un Arbitre, quatre Juges et un Superviseur de la Rencontre.
64. Un compétiteur étant trouvé sans protège-dents après avoir commencé la rencontre sera disqualifié.
65. L'Arbitre donnera tous les commandements et fera toutes les annonces.
66. Quand deux Juges annoncent un point pour le même compétiteur, l'Arbitre pourra refuser d'arrêter la rencontre lorsqu'il est convaincu que ces signes

sont incorrects.

67. Quand trois Juges signalent un point pour Aka, l'Arbitre devra arrêter la rencontre même quand il pense que c'est incorrect.
68. Quand au moins deux Juges signalent un point pour le même compétiteur, l'Arbitre devra arrêter la rencontre.
69. Le temps de la rencontre commence quand l'Arbitre donne le signe de début et s'arrête quand l'Arbitre annonce "Yame" ou quand le temps a fini.
70. L'Équipe Arbitrale d'une rencontre de Kumite sera composée d'un Arbitre, quatre Juges, un Superviseur de la Rencontre et un Superviseur de Score.
71. Lorsqu'un compétiteur glisse et tombe et il est marqué immédiatement après, l'adversaire recevra Ippon.
72. Quand l'adversaire est déséquilibré et marqué par un Jodan Tsuki, la ponctuation sera Waza- Ari.
73. Dans le cas où l'Arbitre n'écouterait pas le signe de fin de temps, le Superviseur de la Rencontre fera sonner un sifflet.
74. Une attaque avec le coude bien contrôlée (Empi-Uchi) remplissant les six critères de décision sera considérée une technique valable.
75. Dans les rencontres individuelles, un compétiteur se retirant volontairement d'une rencontre, recevra Kiken et l'adversaire recevra en plus huit points additionnels.
76. L'attitude de concentration et la conscience absolues (Zanshin) doivent continuer jusqu'à ce que la technique ait été réalisée et qu'elle ait abouti.
77. Waza-Ari sera octroyée pour les techniques de main combinées, dont chacun des composants individuels sont valables.
78. Un compétiteur dans l'aire de compétition pourra marquer sur un compétiteur hors l'aire de compétition.
79. Atoshi-Baraku signifie "10 secondes jusqu'à la fin de la rencontre".
80. Atoshi-Baraku signifie "20 secondes jusqu'à la fin de la rencontre".

81. Un "contact à la peau" à la gorge sera permis seulement dans les compétitions Senior.
82. Si après une rencontre il n'y a pas de points, l'Arbitre annoncera Hantei.
83. Le contact excessif après l'incapacité répétée de bloquer sera considéré Mubobi.
84. Un compétiteur peut être pénalisé pour exagérer même dans le cas où il y aurait une blessure.
85. Les projections sur les épaules comme Seio Nage, Kata Garuma etc., sont seulement permises quand le compétiteur assujettie l'adversaire pour assurer une chute sûre.
86. Dans la Catégorie 2 Keikoku seulement pourra être octroyé après Chukoku.
87. Dans le cas où l'Équipe Arbitrale prend une décision pas conforme aux règlements de compétition, le Superviseur de la Rencontre fera immédiatement sonner son sifflet.
88. Une rencontre peut être continuée en bref quand les deux compétiteurs se trouvent sur le sol.
89. Il n'y a pas de rencontres additionnelles dans les rencontres par équipes.
90. Quand l'Arbitre veut demander l'opinion aux Juges pour une pénalisation pour contact, il peut leur parler brièvement pendant que le Médecin s'occupe du compétiteur blessé.
91. Dans la compétition Cadet seulement un contact très léger à la face mask pourra obtenir des points.
92. Assujettir l'adversaire au-dessous de la taille est seulement permis si le compétiteur lui projetant assujettie l'adversaire de manière qu'il chute d'une façon sûre.
93. Les Cadets peuvent refuser de porter la face mask de la WKF pour des raisons médicales.
94. Un compétiteur ayant déjà un Hansoku Chui de Catégorie 2 et puis exagère l'effet d'un contact léger sera octroyé Hansoku.

95. Hansoku-Chui sera octroyé pour simuler une blessure.
96. Hansoku-Chui sera octroyé en première instance pour exagérer une blessure.
97. Si après Yame deux Juges signalent Yuko pour Ao et un Juge signale Yuko pour Aka, l'Arbitre pourra octroyer un point à Aka.
98. Un compétiteur peut recevoir Hansoku directement dans le cas où il exagère les effets d'une blessure.
99. Une technique, même si elle est valable, effectuée après un commandement d'arrêter ou interrompre la rencontre n'octroiera pas de points et le compétiteur ayant attaqué pourra être pénalisé.
100. Les coups de pied Jodan dans le Kumite Cadet pourront réaliser un "contact à la peau" pourvu qu'il n'y ait pas de blessure.
101. Avant le début de la rencontre, le Manager de Tatami doit examiner la carte médicale du compétiteur.
102. Quand une erreur se glisse dans l'ordre de compétition est le compétiteur participant n'est pas le correct, cela ne pourra pas être modifié après.
103. Une technique effective réalisée en même temps que l'annonce de la fin de la rencontre par la sonnette est valable.
104. Quand un compétiteur est blessé et il est causé par le récepteur (Mubobi), l'Arbitre refusera de pénaliser l'adversaire.
105. Les entraîneurs doivent présenter leur accréditation à la table officielle avant le début d'un match ou d'une rencontre.
106. Yuko sera octroyé pour les coups de main sur le dos.
107. Le Superviseur de la Rencontre pourra demander à l'Arbitre d'arrêter une rencontre s'il a remarqué un Jogai que les Juges n'ait pas vu.
108. Un compétiteur ne pas écoutant les commandements de l'Arbitre, recevra Hansoku.
109. Un compétiteur ne pas écoutant les commandements de l'Arbitre, recevra

Shikkaku.

110. Le Manager de Tatami donnera l'ordre à l'Arbitre d'interrompre la rencontre quand il observe une infraction des règlements de compétition.
111. Quand la première technique d'une combinaison mérite Yuko et la deuxième technique mérite une pénalisation, toutes les deux devront être octroyées.
112. Quand un compétiteur glisse, tombe ou perd l'équilibre et il est marqué par son adversaire, la ponctuation sera Ippon.
113. Il n'est pas possible de marquer étant sur le sol.
114. Un compétiteur avec un équipement différent à celui approuvé par la WKF aura une minute pour y remédier.
115. Un compétiteur blessé au Kumite et retiré de la compétition selon la règle des dix secondes ne pourra pas participer à la compétition Kata.
116. Un compétiteur blessé qui ait été déclaré incapable de continuer par le Médecin de la compétition, ne pourra plus combattre durant la compétition en cours.
117. Lorsqu'un compétiteur a un comportement inadéquat sur l'aire de compétition, l'Arbitre peut lui octroyer Shikkaku, même si la rencontre est déjà finie.
118. Le Superviseur de la Rencontre a un vote en cas de Shikkaku.
119. Pour les équipes Masculines, le match aura fini au moment où une des deux équipes gagne trois rencontres.
120. Pour les équipes Féminines, le match aura fini au moment où une des deux équipes gagne deux rencontres.
121. Lorsqu'un compétiteur saisit l'adversaire sans réaliser immédiatement après une technique ou un balayage, l'Arbitre annoncera "Yame".
122. Lorsqu'un Juge n'est pas sûr si une technique a atteint une des zones valables, il ne devra annoncer aucun signe.
123. Lorsque le comportement d'un compétiteur nuit au prestige et à l'honneur

du Karaté-Do, il recevra Hansoku.

124. Quand l'action d'un compétiteur est considérée dangereuse et elle est une infraction délibérée des règles concernant le comportement interdit, le compétiteur recevra Shikkaku.
125. Quand l'Arbitre interrompe la rencontre parce qu'il voit un point valable et les quatre Juges ne signalent rien, l'Arbitre pourra octroyer le point.
126. Quand il y a une infraction évidente des règles, le Superviseur de la Rencontre arrêtera la rencontre et indiquera à l'Arbitre de corriger l'erreur.
127. Si deux Juges signalent Yuko pour Aka et un Juge signale Waza-Ari pour Ao et l'Arbitre décide d'octroyer Waza-Ari pour Ao, il devra demander le quatrième Juge son opinion.
128. Si au moment du Hantei trois Juges signalent la victoire pour Aka et le quatrième Juge signale la victoire pour Ao, il devra octroyer la victoire à Aka.
129. Lorsqu'un Juge voit un Jogai, il doit donner un coup au sol avec le drapeau correspondant en signalant une infraction de Catégorie 2.
130. Si un Juge signale un point pour Ao, l'Arbitre doit arrêter la rencontre.
131. Si un compétiteur ne se remet sur ses pieds dans les dix secondes, l'Arbitre annoncera "Kiken" et "Kachi" pour l'adversaire.
132. Si un compétiteur est balayé et il tombe partiellement hors de l'aire de compétition, l'Arbitre annoncera immédiatement "Yame".
133. Dans le cas où le chrono des dix secondes ait commencé, on demandera au Médecin d'examiner le compétiteur.
134. Les compétiteurs seront examinés hors le tatami.
135. Le Comité Exécutif peut autoriser des annonces des sponsors approuvés sur le karaté-gi.
136. Les protège-dents sont obligatoires pour tous les compétiteurs de Kumite.
137. Après une projection, l'Arbitre concédera au compétiteur un maximum de deux secondes pour marquer.

138. Si un compétiteur marque avec un coup latéral fort et propulse l'adversaire hors de l'aire de compétition, l'Arbitre devra lui octroyer Waza-Ari et l'adversaire devra recevoir un avertissement ou une pénalisation de Catégorie 2 pour Jogai.
139. Quand une protestation officielle est soumise, les rencontres qui s'en suivent devront attendre jusqu'à ce qu'il y ait un résultat.
140. Chacun des Juges sera assis dans les coins du tatami dans la zone de sécurité.
141. Si l'Arbitre ignore les signes de deux Juges ou plus octroyant un point pour un des compétiteurs, le Superviseur de la Rencontre devra faire sonner son sifflet.
142. Si l'Arbitre octroie un point pour une technique ayant causé une blessure, le Superviseur de la Rencontre devra signaler pour arrêter la rencontre.
143. Dans le cas où l'Arbitre n'écouterait pas la sonnette de "fin de temps", le Superviseur du Score devrait faire sonner son sifflet.
144. Lorsqu'un compétiteur est projeté d'accord aux règles, il glisse, il tombe ou il est sur le sol pour une autre raison quelconque et il est marqué par l'adversaire, celui-ci sera octroyé Ippon.
145. Quand l'Arbitre veut octroyer Shikkaku, il demandera brièvement l'opinion des Juges.
146. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant une rencontre en cours et il a besoin d'aide médicale, il y sera concédé trois minutes, après lesquels l'Arbitre décidera si le compétiteur est déclaré incapable de continuer la compétition ou si il reçoit un peu plus de temps.
147. Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de compétition (Jogai) quand il reste moins de dix secondes, il sera octroyé au minimum Keikoku.
148. Quand un point est octroyé au compétiteur erroné, l'Arbitre doit se tourner vers le compétiteur ayant reçu le point par erreur, il signalera Torimasen et après il octroiera le point à l'adversaire.
149. Si un compétiteur marque un Chudan Geri bien contrôlé et après il donne un

coup de main par accident à son adversaire sur le visage causant une blessure légère, il devra être octroyé Waza-Ari ainsi qu'un avertissement.

150. Lorsqu'un compétiteur blessé a reçu un traitement médical et le Médecin Officiel dit qu'il peut continuer la compétition, l'Arbitre ne peut pas annuler la décision du Médecin.
151. L'Arbitre pourra arrêter le combat, même au cas où les Juges ne signalent rien.
152. Quand la rencontre a été interrompue et les quatre Juges signalent des choses différentes, l'Arbitre octroiera Torimasen et il recommencera la rencontre.
153. "Éviter le Combat" se rapporte à une situation où le compétiteur fait une tentative d'éviter que l'adversaire ait son opportunité de marquer des points en utilisant un comportement à l'objectif de perdre du temps.
154. Dans les rencontres additionnelles par équipes, quand deux compétiteurs se blessent l'un l'autre et ne peuvent plus continuer et ils ont les mêmes points, la victoire sera décidée par Hantei.
155. Dans les rencontres par équipes, quand deux compétiteurs se blessent l'un l'autre et ne peuvent plus continuer et ils ont les mêmes points, l'Arbitre annoncera Hikiwake.
156. Quand il reste moins de dix secondes pour la fin d'une rencontre et un compétiteur perdant qui veut atteindre une égalité sort de l'aire de compétition (Jogai), il recevra au moins un Hansoku-Chui Catégorie 2.
157. Les techniques au-dessous de la taille ne sont pas valables.
158. Les techniques sur l'omoplate seront valables.
159. Si Aka donne un coup de pied par accident sur les hanches de Ao et ce dernier ne peut plus continuer la rencontre, Ao recevra Kiken.
160. Quand il est évident qu'un compétiteur est à bout de souffle, l'Arbitre devra arrêter la rencontre pour lui donner le temps de se récupérer.
161. Quand un compétiteur gagne avec un avantage de huit points, il sera dé-

claré vainqueur.

162. Quand le temps s'écoule, le compétiteur ayant le plus de points sera déclaré vainqueur.
163. Un compétiteur qui saisit son adversaire sans faire une tentative d'une technique dans et quand il reste moins de dix secondes avant la fin de la rencontre, il recevra au moins Hansoku-Chui.
164. Lorsqu'un compétiteur aura Hansoku dans les rencontres par équipes, sa ponctuation sera remise à zéro et celle de l'adversaire sera mise à huit points.
165. Lorsqu'un compétiteur aura Kiken dans les rencontres par équipes, sa ponctuation sera remise à zéro et celle de l'adversaire sera mise à huit points.
166. Dans les rencontres par équipes, quand un compétiteur est octroyé Shikkaku, ses points, s'il y en avait, seront mis à zéro et ceux de l'adversaire seront mis à huit points.
167. Un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi ne sera donné que si un compétiteur reçoit un coup ou est blessé par sa propre faute ou négligence.
168. Lorsqu'un compétiteur reçoit un coup ou il est blessé par sa propre faute et il exagère l'effet, il recevra un avertissement ou une pénalisation soit pour Mubobi ou pour exagération, mais pas pour tous les deux.
169. Si un compétiteur réalise un coup de pied Chudan correct et l'adversaire saisit la jambe aucun point ne pourra être octroyé.
170. Un compétiteur réalise un coup de pied Jodan qui remplit les six critères de ponctuation. L'adversaire lève la main pour saisir la jambe et dans ce moment-là sa main donne un coup léger sur son propre visage, l'Arbitre peut octroyer Ippon lorsque le coup de pied n'a pas été bloqué de manière effective.
171. Une équipe masculine peut participer avec deux compétiteurs seulement.
172. La publicité autorisée par la WKF sera affichée sur la manche gauche du karaté-gi.

173. Les Fédérations Nationales n'auront pas le droit d'inclure de la publicité sur le karaté-gi des compétiteurs.
174. Un compétiteur de Kumité recevant Kiken ne pourra plus participer au championnat en cours.
175. Une rencontre additionnelle sera utilisée seulement pour les rencontres par équipes.
176. Lorsque l'Arbitre donne un avertissement ou une pénalisation Catégorie 2 pour Mubobi, l'adversaire recevra une pénalisation Catégorie 1 plus léger que d'habitude.
177. Une équipe Féminine peut participer avec deux compétiteurs seulement.
178. L'Arbitre ne doit pas avoir la même nationalité que les compétiteurs, pourtant un des Juges en est autorisé toujours que les deux entraîneurs soient d'accord avec ceci.
179. Le Superviseur de la Rencontre formera pour le salut avec l'Arbitre et les Juges.
180. Les entraîneurs seront assis hors de la zone de sécurité de leurs côtés respectivement et en face de la table officielle.
181. Le Superviseur de la Rencontre sera assis sur le côté gauche de la table officielle.
182. Dans les rencontres par équipes, l'Équipe Arbitrale tournera pour chaque rencontre, toujours que tous aient la licence nécessaire.
183. Dans les rencontres par équipes, l'Équipe Arbitrale tournera pour chaque rencontre seulement pour les rencontres pour les médailles.
184. L'Arbitre peut circuler autour du tatami entier, y compris la zone de sécurité.
185. Les compétiteurs Féminins doivent porter le protecteur de poitrine.
186. Les compétiteurs Féminins ne doivent pas porter le protecteur de poitrine quand ils ont le protecteur corporel.
187. Les ceintures rouge et bleue ne peuvent pas avoir aucune broderie ou

marque personnelles.

188. Les broderies et marques personnelles sur les ceintures seulement sont autorisées pour les compétitions Kata.
189. Les compétiteurs doivent porter un karaté-gi blanc, sans bandages, décorations, ni broderie personnelle.
190. Les broderies personnelles sur les karaté-gi seulement seront autorisées pour les rencontres pour les médailles.
191. Afin d'octroyer des points, des avertissements et/ou des pénalisations, l'Arbitre doit avoir au moins deux Juges faisant le même signe.
192. Quand deux Juges aient une opinion contraire aux autres deux Juges pour le même compétiteur, l'Arbitre en décidera le résultat.
193. Quand deux Juges signalent un point et les autres deux signalent un avertissement pour le même compétiteur, l'Arbitre demandera au Manager de Tatami.
194. Les Juges ne pourront signaler aucun point ni avertissement avant que l'Arbitre n'arrête pas la rencontre.
195. Avant octroyer un point, un avertissement ou une pénalisation, l'Arbitre attendra toujours l'opinion des Juges.
196. Quand 2 drapeaux pour le même compétiteur signalent des points différents, le point inférieur sera toujours appliqué.
197. Quand 2 drapeaux pour le même compétiteur signalent des points différents, le point supérieur sera toujours appliqué.
198. Quand 2 drapeaux pour le même compétiteur signalent des points différents, l'Arbitre octroiera Torimasen.
199. Quand un compétiteur obtient un point avec plus d'une technique consécutive avant Yame, les Juges doivent indiquer le point supérieur, malgré l'ordre dans lesquels les points aient été marqués.
200. Dans les rencontres par équipes, s'il n'y a pas de points après la rencontre additionnelle où il y a une égalité, la rencontre sera décidée par Hantei.

201. Quand un compétiteur sort de l'aire de compétition de son propre faute, cela sera considéré Jogai.
202. Quand un compétiteur part, évite le combat et/ou perd du temps pendant Atoshi Baraku, cela sera considéré Hansoku Chui comme minimum.
203. La passivité est un comportement interdit de Catégorie 2.
204. La passivité est un comportement interdit de Catégorie 1.
205. Quand les compétiteurs ne sont pas actifs pendant plus de 25 secondes, l'Arbitre arrêtera la rencontre et octroiera une Catégorie 2 pour passivité.
206. Yuko est un point.
207. Waza-Ari est deux points.
208. Ippon est trois points.
209. Le Superviseur de la Rencontre doit assurer avant le début de chaque rencontre que les compétiteurs portent l'équipement approuvé.
210. Le Manager de Tatami doit assurer avant le début de chaque rencontre que les compétiteurs portent l'équipement approuvé.
211. Les entraîneurs devront présenter leur accréditation avec celle de leur compétiteur ou leur équipe à la table officielle.
212. Waza-Ari sera octroyé pour des coups de pied Chudan.
213. Yuko sera octroyé pour des Tsuki ou Uchi à une des sept zones de ponctuation.
214. Ippon sera octroyé pour Jodan Geri et des techniques valables sur un adversaire projeté, tombé par sa propre faute ou autrement sur le sol.
215. Les rencontres individuelles pourront terminer à égalité.
216. Un des critères de décision est la supériorité des tactiques et techniques démontrées par les compétiteurs.
217. Il y a quatre comportements interdits dans la Catégorie 1 et il y en a huit

dans la Catégorie 2.

218. Des attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes seront une offense de Catégorie1.
219. Normalement, Keikoku sera imposé quand l'opportunité du compétiteur de gagner est considérablement diminué par la faute de l'adversaire.
220. L'Entraîneur Principal d'une délégation pourra présenter une protestation aux membres de l'Équipe arbitrale concernant un jugement.
221. Pour le Kumité il y aura deux carrés du tatami inversés sur la partie rouge à une distance d'un mètre du centre du tatami comme limite entre les compétiteurs.
222. Les ficelles de la veste doivent être attachées.
223. Il est interdit d'utiliser des vestes sans ficelles.
224. Dans la compétition individuelle un compétiteur peut être remplacé par un autre compétiteur après le tirage au sort.
225. Pendant les finales, les entraîneurs masculins doivent porter un costume de couleur foncé, une chemise et une cravate.
226. Pendant les finales, les entraîneurs féminins peuvent choisir de porter une robe, un tailleur ou une combinaison d'une veste et une jupe de couleur foncé.
227. Pendant les finales, les entraîneurs féminins ne peuvent pas porter une tenue à caractère religieux.
228. Pendant les repêchages, dans le cas où les compétiteurs doivent changer la couleur de leurs protections, ils auront jusqu'à cinq minutes pour se préparer entre les rencontres.
229. Les compétiteurs n'ont pas le droit d'une période de temps pour reposer entre les rencontres, équitable à la durée standard de la rencontre.
230. Passivité ne peut pas être octroyée pendant les 10 derniers seconds de la rencontre.

- 231. Passivité peut être octroyée pendant les 10 derniers seconds de la rencontre.
- 232. Saisir l'adversaire avec les deux mains est seulement autorisé pour essayer immédiatement après une projection en attrapant la jambe de l'adversaire pendant un coup de pied.
- 233. Saisir le bras de l'adversaire ou son karaté-gi avec une main seulement est autorisé pour essayer immédiatement réaliser une technique valable ou une projection.
- 234. Saisir l'adversaire avec les deux mains n'est jamais autorisé pendant la rencontre.
- 235. Il est la responsabilité du Manager de Tatami de désigner le panneau du video review.
- 236. Il est la responsabilité du Superviseur de la Rencontre de désigner le panneau du video review.
- 237. Les Juges seulement devront signaler des points valables et Jogai à leur propre initiative.
- 238. Les Juges peuvent aussi signaler Catégorie 1 avant Yame.
- 239. Les Juges signaleront leur jugement concernant les avertissement et pénalisations indiqués par l'Arbitre.
- 240. Les Juges peuvent signaler Catégorie 2 quand un compétiteur ait sortie l'aire de compétition.
- 241. L'Arbitre signalera Yame quand un compétiteur saisisse l'adversaire et aucun des deux compétiteurs ne réalise pas immédiatement après une technique valable.
- 242. L'Arbitre signalera Yame quand l'un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés et aucun des deux réalisent immédiatement après une technique valable.
- 243. Quand un compétiteur saisi l'adversaire, l'Arbitre lui octroiera quelques seconds pour que le compétiteur réalise une technique ou projection.

- 244. L'Arbitre signalera Yame quand les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans essayer une projection ou autre technique immédiatement après.
- 245. L'Arbitre ne pourra pas arrêter la rencontre et octroyer un point sans l'opinion des Juges.
- 246. Un arbitre ne peut pas à son seul critère exclure de l'aire de compétition aucun coach qui n'ait pas une conduite appropriée ou qui, dans l'opinion de l'arbitre interfère avec le propre déroulement de la rencontre, et suspendre la reprise de la rencontre jusqu'à ce que l'entraîneur obtempère.
- 247. L'équipe vainqueur est celui qui aura gagné la majorité de rencontres, à exception de celles gagnées par Senshu.
- 248. Les ceintures rouge et bleue ne doivent pas dépasser les trois quarts de la longueur de la cuisse.
- 249. Les entraîneurs féminins pourront porter une tenue à caractère religieux du type approuvé par la WKF pour arbitres et juges.
- 250. La pénalisation applicable pour feindre une blessure quand les juges ont décidé que la technique a été en faite un point est Hansoku.
- 251. Un maximum de trois rubans en caoutchouc en une unique couette sera autorisé.
- 252. La disqualification par Kiken sera la disqualification de ces compétiteurs de la catégorie correspondante, mais cela n'affecte pas à la participation dans d'autres catégories.
- 253. Les compétiteurs ont droit à une période de temps de repos entre les rencontres, équitable à la durée standard de la rencontre. L'exception est dans le cas de changement de la couleur, quand ce temps sera prolongé à cinq minutes.
- 254. Dans quelconque rencontre, en cas d'égalité après le temps complet de la rencontre, mais si un des compétiteurs aura obtenu «le premier avantage de points sans opposition (Senshu)», ce compétiteur sera déclaré vainqueur.
- 255. «Le premier avantage de points sans opposition (Senshu)» est quand un

compétiteur obtient le premier point sur l'adversaire sans que l'adversaire ait aussi marqué un point avant le signe.

256. Dans les cas où les deux compétiteurs marquent un point avant le signe, aucun «premier avantage de points sans opposition» ne sera octroyé et les deux compétiteurs auront encore la possibilité d'obtenir Senshu plus tard pendant la rencontre.
257. Dans le cas où un compétiteur qui chute, est projeté ou tombe d'un coup et ne retourne pas immédiatement à la position, l'Arbitre appelle le Docteur et en même temps il commence à compter jusqu'à dix en le signalant avec un doigt par chaque seconde.
258. Un signe sonore sera donné par le chronométreur, 15 secondes avant la fin de la rencontre et l'Arbitre annoncera «Atoshi Baraku».
259. Après octroyer le point de manière régulière, l'Arbitre se tourne vers le Kansa et annonce «Aka (Ao) Senshu», pendant qu'il pointe l'index vers le haut du côté du compétiteur ayant obtenu le point.
260. Une rencontre individuelle peut finir en égalité. D'ailleurs dans la compétition par équipes, quand à la fin d'une rencontre il y a égalité de points ou pas de points et aucun des compétiteurs n'a obtenu Senshu, l'Arbitre annoncera égalité (Hikiwake).

Compétition de Kata

Questionnaire pour les Juges Kata

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

Il vous sera interdit d'avoir d'autres papiers ou livres sur votre table pendant l'examen. Toute personne parlant avec un autre candidat ou copiant l'examen d'un autre candidat sera suspendu et il aura échoué automatiquement l'examen. Si vous avez des doutes sur les procédures correctes ou si vous avez des questions concernant l'examen, vous devrez demander exclusivement l'examineur.

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

Vrai ou faux

Crochez par un «X» la case correspondante sur le papier d'examen. La réponse à une question sera vraie seulement dans les cas où elle soit vraie dans toutes les situations; au cas contraire, elle sera considérée fausse. Chaque question vaut un point.

1. Au repechage il est possible de répéter un Kata.
2. Le temps total autorisé pour le Kata et la démonstration du Bunkai au total est de six minutes.
3. Dans la compétition de Kata, les variations du style (ryu-ha) de karaté du compétiteur seront autorisées.
4. Un Kata déjà réalisé ne pourra pas être répété.
5. À la fin du kata, Aka sortira de l'aire de compétition pour attendre l'exécution de Ao.
6. Si le kata n'est pas en accord avec les règlements ou s'il y a une quelconque irrégularité, le Juge Chef pourra demander l'avis aux autres Juges pour rendre un verdict.
7. Si un compétiteur est disqualifié le Juge Chef croisera et décroisera les drapeaux.
8. Dans le cas de Hantei le compétiteur recevant la majorité de votes sera déclaré le vainqueur par l'annonceur.
9. Après Hantei quand les Juges auront baissé leurs drapeaux le Juge Chef annoncera le vainqueur en levant le drapeau de la couleur correspondante.
10. Dans le cas de Hantei, si deux Juges signalent pour Aka, l'un pour Ao et les autres deux pour Hikiwake, on utilisera un kata supplémentaire comme match d'appui pour les départager.
11. Les Juges devront regarder pour le Kihon correct de l'école démontré.
12. Le point de départ pour le kata sera marqué avec une petite croix à l'intérieur du périmètre de l'aire de compétition.
13. Le Juge Chef fera commencer la réalisation du kata par un bref coup de sif-

flet.

14. Les compétiteurs de pays réputés comme ayant beaucoup de médaillés devraient recevoir une considération spéciale.
15. Le point de départ pour la réalisation du kata est de deux mètres à l'intérieur de l'aire de compétition et face au Juge Chef.
16. Les appels pour commencer et finir un kata par un membre de l'équipe ne seront pas considérés un signal externe.
17. Un compétiteur répétant un kata ne sera pas disqualifié.
18. Les Juges devront regarder si le Kihon est correct dans le style (ryu-ha) du compétiteur étant présenté.
19. Un compétiteur s'arrêtant pendant l'exécution du kata sera disqualifié.
20. Pendant le repêchage seulement de très longs katas seront permis.
21. Dans la compétition de kata les manches de la veste du karaté-gi ne pourront pas être retroussées.
22. Il est de la responsabilité de l'entraîneur ou du compétiteur de s'assurer que le kata communiqué à la table de contrôle est approprié pour le tour en question.
23. Si un compétiteur ne se présente pas (Kiken), la décision sera automatiquement octroyée à l'adversaire.
24. Un compétiteur dont l'adversaire ne se présente pas et qui recevait Kiken ne pourra pas utiliser ce kata (déjà communiqué à la table de contrôle) pour le prochain tour.
25. Le pantalon du karaté-gi peut être légèrement plus court pour couvrir seulement la moitié du tibia.
26. Le temps total autorisé pour le Kata et la démonstration du Bunkai est de cinq minutes.
27. Le temps total autorisé pour le Kata et la démonstration du Bunkai est de sept minutes.

28. Les officiels de la table de contrôle sont le chronométreur, le superviseur du Score et l'annonceur.
29. L'aire de compétition de kata est de douze mètres par douze mètres.
30. Les Juges d'une rencontre de kata ne pourront pas avoir la même nationalité qu'aucun des compétiteurs.
31. Même si des rubans et d'autres décorations ne sont pas permis pour le kumite ils sont au contraire permis pour les kata.
32. Pendant les rencontres de kata par équipes pour les médailles, les équipes réaliseront le bunkai correspondant au kata présenté.
33. L'équipe de trois ou cinq Juges pour chaque rencontre sera désignée par le Manager de Tatami.
34. L'équipe de cinq Juges pour chaque rencontre sera désignée par le Manager de Tatami.
35. L'équipe de cinq Juges pour chaque rencontre sera désignée par la Commission d'Arbitrage.
36. Après avoir laissé suffisamment de temps pour compter les votes (environ 5 secondes), les drapeaux seront baissés après un bref coup de sifflet.
37. Les compétiteurs féminins doivent porter un t-shirt blanc sous la veste de karaté.
38. Les compétiteurs féminins peuvent porter, si elles le désirent, un t-shirt blanc sous la veste de karaté.
39. Le pantalon doit être suffisamment long pour couvrir au moins deux tiers du tibia et il ne doit pas arriver jusqu'au talon.
40. Il est interdit de porter tout vêtement, accessoire ou équipement non approuvé.
41. Un ruban en caoutchouc ou un ruban discret pour les couettes sera autorisé pour la compétition kata.
42. L'aire de compétition de kata doit être suffisamment grande pour permettre

l'exécution ininterrompue du kata.

43. La surface de tapis du kumité n'est pas appropriée pour la compétition kata.
44. La veste du karaté-gi peut être enlevée pendant l'exécution du kata.
45. Le système d'élimination avec repêchage sera appliqué dans la compétition kata.
46. Les variations suivant le style (ryu-ha) de karaté du compétiteur ne seront pas permises.
47. La table de contrôle devra être informée du kata choisi avant chaque tour.
48. Une équipe ne saluant pas à la fin de l'exécution du Bunkai sera disqualifiée.
49. Le nombre de Kata requis dépend du nombre de compétiteurs individuels ou d'équipes enregistrés.
50. Les byes seront comptés comme des compétiteurs ou des équipes.
51. Pour l'évaluation de l'exécution d'un compétiteur ou d'une équipe on tiendra compte de l'exécution selon les trois critères principaux.
52. Les trois critères principaux sont: forme correcte, exécution technique et exécution sportive.
53. Causer une blessure pour manque de contrôle d'une technique pendant le Bunkai est considéré comme une faute.
54. Les trois critères principaux sont: forme correcte, respiration correcte et difficulté technique.
55. Les trois critères principaux sont: force, vitesse et temps.
56. Les trois critères principaux sont: synchronisation, position et temps.
57. La vitesse et l'équilibre font partie de l'exécution sportive.
58. Le rythme et la force font partie de l'exécution sportive.
59. La respiration correcte, les techniques et les mouvements de transition font partie de l'exécution technique.

60. La difficulté du kata et la position font partie de l'exécution technique.
61. La force, la vitesse, l'équilibre et la concentration font partie de l'exécution sportive.
62. Dans l'exécution du Bunkai, les mouvements de transition et le contrôle font partie de l'exécution technique.
63. Dans l'exécution du Bunkai, l'équilibre, le temps et la vitesse font partie de l'exécution sportive.
64. Dans l'exécution du Bunkai, la force, le temps et la position font partie de l'exécution sportive.
65. Le Bunkai devra avoir la même valeur que le kata lui-même.
66. Une inclination excessive pour saluer avant le début de l'exécution sera considérée comme une faute.
67. Le compétiteur causant une blessure par l'exécution d'une technique non--contrôlée pendant le Bunkai sera disqualifié.
68. Les trois critères principaux auront la même importance au moment d'évaluer l'exécution.
69. L'exécution du mauvais kata ou annoncer le mauvais kata fera objet d'une disqualification.
70. Taper le pied, claquer la poitrine, les bras ou le karaté-gi sera pris en compte par les Juges au moment de prendre leur décision.
71. Une pause ou un arrêt de l'exécution perceptible pendant plusieurs secondes n'amènera pas à la disqualification d'un compétiteur.
72. Le Bunkai ne devra pas avoir la même valeur que le kata lui-même.
73. L'ingérence avec les fonctions des Juges amènera à une disqualification.
74. L'utilisation de signaux audibles d'une autre personne, y compris les membres de l'équipe, est considérée comme une faute.
75. La chute de la ceinture pendant l'exécution du kata signifiera une disqualifi-

cation pour le compétiteur.

76. Le manquement des instructions du Juge Chef ou mauvaise conduite sera considéré comme une faute.
77. Le manquement des instructions du Juge Chef ou mauvaise conduite amènera à une disqualification.
78. Dépasser la durée de la limite totale de temps de 6 minutes pour le Kata et Bunkai est considéré une faute.
79. Dans les katas par équipes, les trois membres de l'équipe devront commencer et finir le kata face au même côté et envers le Juge Chef.
80. L'exécution de Kata doit être réaliste en ce qui regarde le combat et elle doit démontrer de la concentration, de la force et de l'impact potentiel dans leurs techniques.
81. Causer une blessure pour manque de contrôle d'une technique pendant Bunkai n'est pas considéré une faute.
82. La moindre perte d'équilibre ne doit pas être prise en compte pendant l'évaluation de l'exécution du Kata.
83. Surpasser la durée de la limite totale de temps de 6 minutes pour le Kata et Bunkai amènera à une disqualification.
84. L'exécution du Kata doit démontrer de la force, de la puissance et de la vitesse, ainsi que de l'élégance, du rythme et de l'équilibre.
85. La moindre perte d'équilibre doit être prise en compte pendant l'évaluation de l'exécution du Kata.
86. Les mouvements asynchrones, tel qu'exécuter une technique avant que la transition du corps ne soit pas complète, sont considérés comme une faute.
87. Une expiration incorrecte sera prise en compte par les Juges pour prendre à leur décision.
88. Dans les katas par équipes, ne pas faire un mouvement à l'unisson n'est pas considéré comme une faute.

89. L'exécution d'un mouvement incorrect ou incomplet sera considérée comme une faute.
90. Perdre du temps, y compris les déplacements prolongés, les inclinations excessives ou les pauses prolongées avant le début de l'exécution est considéré comme une faute.
91. Taper le pied, claquer la poitrine, les bras ou le karaté-gi sont des signaux audibles.
92. L'utilisation de signaux audibles n'est pas considérée comme une faute.
93. Les expirations incorrectes ne sont pas des signaux audibles.
94. Ne pas exécuter complètement un blocage sur une technique de poings est considéré comme une faute.
95. Causer une blessure pour manque de contrôle d'une technique pendant le Bunkai est permis.
96. Les membres d'une équipe doivent démontrer compétence dans tous les aspects d'exécution du Kata, ainsi que synchronisation.
97. Les appels pour commencer et arrêter l'exécution seront pris en compte par les Juges pour prendre leur décision.
98. Le Président de la Fédération Nationale a la responsabilité de s'assurer que la Kata communiqué à la table de contrôle est adéquat pour le tour correspondant.
99. Quand les deux kata seront terminés, les compétiteurs resteront l'un à côté de l'autre, dans le périmètre. Le Juge Chef demandera la décision (Hantei) en faisant sonner fortement deux fois son sifflet. A ce moment les Juges donneront leur voix.
100. L'égalité (Hikiwake) peut exister dans la compétition Kata.
101. Au Hantei le compétiteur qui aura reçu la majorité des votes sera déclaré vainqueur par le Juge Chef.
102. Au début de chaque rencontre les compétiteurs salueront d'abord l'équipe des Juges, puis l'un l'autre.

103. Après Hantei les compétiteurs se saluent d'abord l'un l'autre, et après l'équipe des Juges.
104. Les Juges d'un match kata doivent avoir la même nationalité que les compétiteurs.
105. Les compétiteurs peuvent choisir n'importe quel kata de la liste officiel.
106. Une équipe ne pas saluant au début et à la fin du kata, sera disqualifiée.
107. L'utilisation des armes traditionnelles ou des outils ou vêtements additionnelles n'est pas autorisée.
108. L'exécution dans le kata individuel sera évalué depuis le moment du salut au début du kata, jusqu'au salut à la fin du kata.
109. La ceinture se desserrant autant qu'elle se détache des hanches pendant l'exécution sera considéré comme une faute.
110. La ceinture se desserrant autant qu'elle se détache des hanches pendant l'exécution sera considéré comme une disqualification.
111. Si un compétiteur était disqualifié, le Juge Chef croisera et décroisera les drapeaux et puis lèvera le drapeau pour indiquer le vainqueur.
112. Dans le cas où un adversaire se retire après ce que l'adversaire aura déjà commencé son exécution, le compétiteur pourra réutiliser le kata exécuté dans un tour ultérieur, lorsque cette situation sera considérée comme gagnée par Kiken.
113. Tandis qu'effectuer un ciseau autour du cou pour une chute au Bunkai (Kani Basami) est interdit, il est accepté d'effectuer un ciseau autour du corps.
114. Le Juge Chef annoncera la disqualification par Kiken en signalant avec le drapeau vers la position de départ du compétiteur ou l'équipe correspondant et puis il signalera Kachi (vainqueur) pour l'adversaire.
115. Effectuer un ciseau autour du cou pour une chute (Kani Basami) au Bunkai n'est pas interdit.
116. Distraire les Juges en bougeant pendant l'exécution du Kata de l'adversaire peut amener à une disqualification.

117. Les carrés inversés sur la partie rouge du tatami qui sont le point de départ pour les compétiteurs de kumité seront remis sur leur partie bleue afin d'obtenir une surface de compétition de couleur uniforme pour la compétition de Kata.