



World Karate Federation

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION DE KATA ET KUMITE

REVISION 9.0

ENTREE EN VIGUEUR LE 1.1.2015

TABLE DES MATIÈRES

RÈGLEMENTS DE KUMITÉ	4
ARTICLE 1: AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ	4
ARTICLE 2: TENUE OFFICIELLE	5
ARTICLE 3: ORGANISATION DES COMPÉTITIONS DE KUMITÉ	7
ARTICLE 4: L'ÉQUIPE ARBITRALE	8
ARTICLE 5: DURÉE DES RENCONTRES	9
ARTICLE 6: SCORE	9
ARTICLE 7: CRITÈRES DE DÉCISION	12
ARTICLE 8: COMPORTEMENT INTERDIT	13
ARTICLE 9: AVERTISSEMENTS ET PÉNALISATIONS	17
ARTICLE 10: BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION	18
ARTICLE 11: PROTESTATIONS OFFICIELLES	20
ARTICLE 12: POUVOIRS ET DEVOIRS	22
ARTICLE 13: DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DES RENCONTRES	25
RÈGLEMENTS DE KATA	27
ARTICLE 1: AIRE DE COMPÉTITION DE KATA	27
ARTICLE 2: TENUE OFFICIELLE	27
ARTICLE 3: ORGANISATION DE LA COMPÉTITION DE KATA	27
ARTICLE 4: L'ÉQUIPE DE JUGES	28
ARTICLE 5: CRITÈRES DE DÉCISION	29
ARTICLE 6: OPÉRATION DES MATCHES	31

ANNEXES	33
ANNEXE 1: TERMINOLOGIE	33
ANNEXE 2: GESTES ET SIGNES AVEC LES DRAPEAUX	35
<i>ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE</i>	35
<i>SIGNES DES JUGES AVEC LES DRAPEAUX</i>	42
ANNEXE 3: RÉFÉRENCES PRATIQUES POUR LES ARBITRES ET LES JUGES	46
ANNEXE 4: MARQUES DES PONCTUATEURS	49
ANNEXE 5: DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ	50
ANNEXE 6: DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KATA	51
ANNEXE 7: LE KARATÉ GI	52
ANNEXE 8: CHAMPIONNATS DU MONDE; CONDITIONS & CATÉGORIES	53
ANNEXE 9: GUIDE DE COULEURS DES PANTALONS DES ARBITRES ET JUGES	54

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

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 chronométrateur.
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 passepoil, ni liseré 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.
 - 9.6. [EN VIGUEUR JUSQU'AU 31.12.15 – ÉLIMINÉ À PARTIR DU 1.1.2016] En plus du susmentionné ci-dessus, les cadets devront également porter le masque facial homologué par la WKF.

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 tu 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 divisées 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 kumité, 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. *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.*
- VI. *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.*
- VII. *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 avenu. 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 ARBITRALE

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 chronométrateurs, 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 10 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 où, dans le cas de changement de couleur, le temps sera prolongé à 5 minutes.

ARTICLE 6: SCORE

1. Les scores sont les suivants:

a)	IPPON	Trois points
b)	WAZA-ARI	Deux points
c)	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:	Coups de pieds Chudan. Chudan se définit comme abdomen, poitrine, dos et côtés.
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 ainsi 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.*

ARTICLE 8: COMPORTEMENT 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 10 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:

- I. *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'aîne 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 réduise 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 considéré 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 retirée 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 assujetti 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 dix 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 enregistrée.

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 dix 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 dix 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. 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).

3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le rencontre, par le médecin du tournoi, ne peut plus combattre dans cette rencontre.
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 signale au chrono le commencement de dix secondes à l'aide d'un coup de sifflet, levant sa main et appelant en même temps le docteur comme au point 5 ci-dessus. Le chronométrateur arrêtera le temps quand l'Arbitre lève son bras. Dans tous les cas où le chronomètre a commencé le compte pour les 10 secondes, on devra demander au docteur d'examiner le compétiteur. 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. *Lorsque la règle des «Dix secondes» est appliquée, le temps devra être décompté par un chronométrateur spécialement affecté à cette tâche. Un coup de gong devra avertir à 7 secondes, suivi par un coup de gong final à 10 secondes. Le chrono commencera à compter seulement à partir du signal de l'Arbitre et sera arrêté lorsque le compétiteur regagne complètement sa position et l'Arbitre lève son bras.*
- VII. *Les Juges décideront du vainqueur sur la base de HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU selon le cas.*
- VIII. *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 «REFUSÉE» 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
- Invalider 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 impliqués

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 le 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 panneau 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 confisqué 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 officiaient, 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 infraction 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 pendant 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.*

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». À 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». À 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.

EXPLICATION:

- I. *Pour l'exécution du kata, une surface plane et stable est indispensable. Les tatamis pour le kumité 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 kumité.
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. Dans les rencontres pour les médailles de compétition de kata par équipes, les équipes exécuteront le kata élu dans la forme usuelle. Après ils exécuteront 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 salut. 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.*

<i>Compétiteurs ou équipes</i>	<i>Katas requis</i>
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'évaluation de l'exécution d'un compétiteur ou une équipe les Juges tiendront compte des trois critères principaux avec une pondération égale.

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. 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 pause prolongées avant le début de l'exécution.
- g. 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.*

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.

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.

4. 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. Dans le cas où un compétiteur se retire après l'adversaire aura déjà commencé son exécution, le compétiteur pourra réutiliser le kata exécuté dans un tour ultérieur, lorsque cette situation sera considérée comme gagné par Kiken (il s'agit d'une exception de l'Art. 3.6.).
7. 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 lèveront 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.*

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 subséquent.

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 chronométrateur, 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 le 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 recommander 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 45° vers le bas du fautif.
HANSOKU-CHUI	Avertissement ou 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.
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.
SHIKKAKU	Disqualification "Abandonner l'Aire"	L'Arbitre signale pointe l'index 45° vers la ligne de sortie du fautif. L'Arbitre 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.
KIKEN	Renonciation	L'Arbitre pointe l'index 45° 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

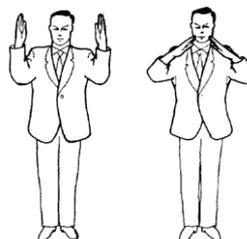
SHOMEN-NI-REI

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”

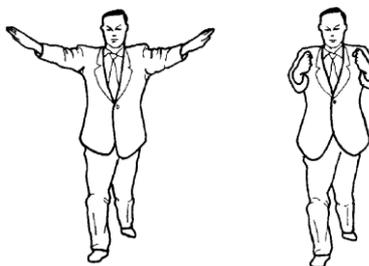
Interruption ou fin de la rencontre. Après l'annonce, l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.



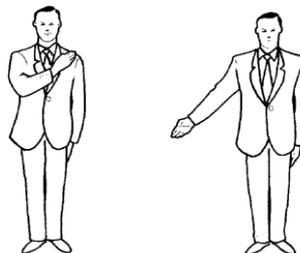
TSUZUKETE HAJIME

”Continuer le rencontre/commencer”

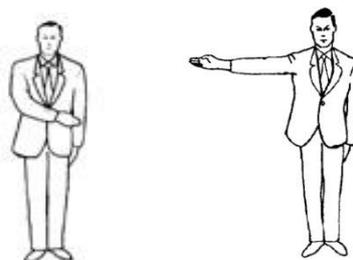
L’Arbitre se tient avec un pied en avant. Lorsqu’il dit «Tsuzukete», étend les bras, avec les paumes de mains vers les compétiteurs. Lorsqu’il dit “Hajime” tourne les paumes de mains l’une vers l’autre au même temps il recule un pas.

**YUKO (Un point)**

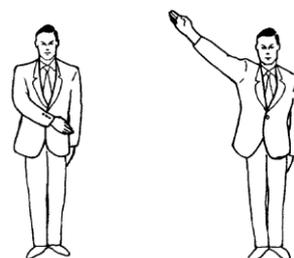
L’Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.

**WAZA-ARI (Deux points)**

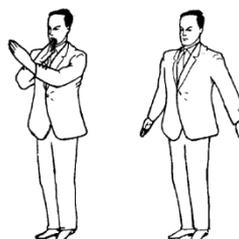
L’Arbitre étend le bras à la hauteur de l’épaule du côté de celui qui a marqué.

**IPPON (Trois points)**

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

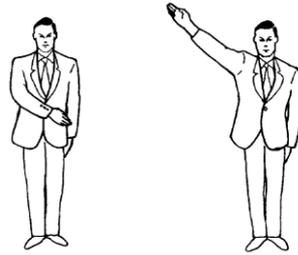
**ANNULER LA DERNIÈRE DÉCISION**

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**

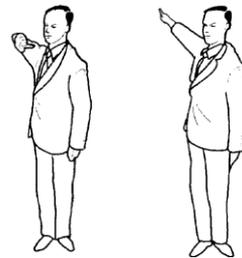
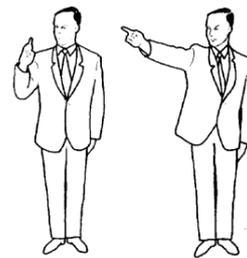
“Renonciation”

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”.

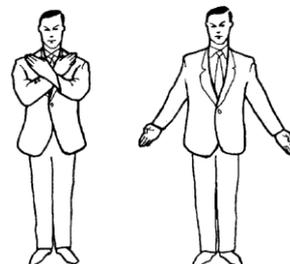
L'Arbitre signale pointe l'index 45° vers le haut du fautif, il le met dehors, recule et annonce “AKA (AO) SHIKKAKU”. Ensuite il annonce la victoire de l'adversaire.

**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 pointer l'index 45° vers le bas du fautif.



HANSOKU CHUI

“Avertissement avec Nihon de pénalisation”.

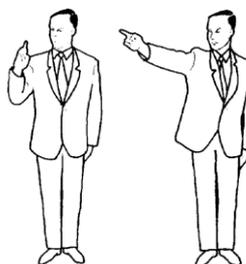
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointer l'index horizontalement vers le fautif.



HANSOKU

“Disqualification”

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



PASSIVITE

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.

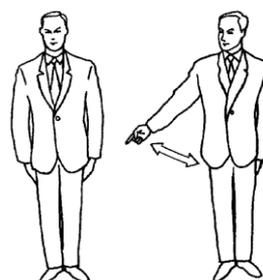
**FEINDRE OU EXAGÉRER UNE BLESSURE**

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 ESSAIER 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.



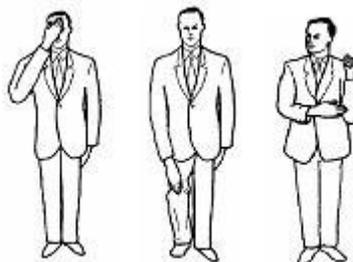
ATTAQUES DANGEREUSES ET SANS CONTRÔLE

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



ATTAQUES SIMULES AVEC LA TÊTE, LES GENOUX OU LES COUDES

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



PARLER OU PROVOQUER L'ADVERSAIRE ET COMPORTEMENT IMPOLI

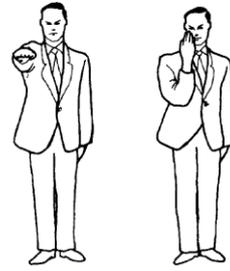
L'Arbitre lève son doigt index à ses lèvres pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



SHUGO

“Appel des Juges”

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

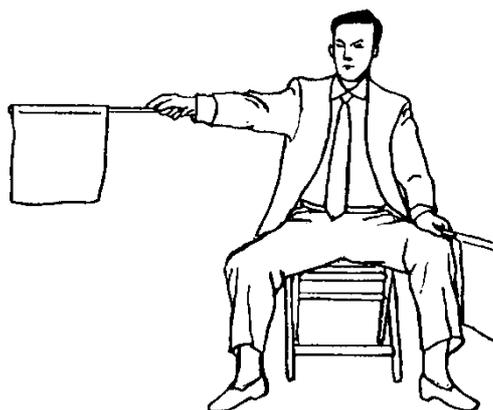


SIGNES DES JUGES AVEC LES DRAPEAUX

YUKO



WAZA-ARI



FAUTE

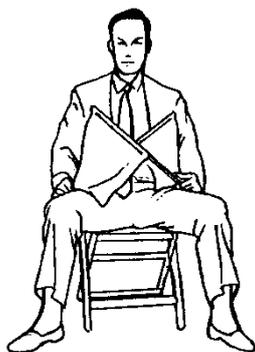
Avertissement de faute. Le drapeau correspondant fait un mouvement circulaire et après le Juge fait un signe de faute de Catégorie 1 ou 2.

IPPON



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.

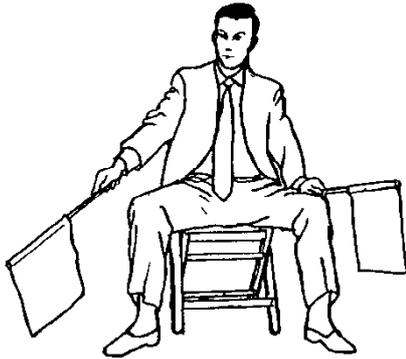
**INFRACTION DE CATÉGORIE 2**

Le Juge tourne le drapeau avec le bras plié.



JOGAI

Coup au sol avec le drapeau.

**KEIKOKU****HANSOKU CHUI****HANSOKU**

PASSIVITE

Les drapeaux tournent l'un vers l'autre, face à la poitrine.



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 ne donneront pas de point et donnera 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 ou pour exagération. (Il faut considérer que les cas de simulation ou d'exagération de blessures graves peuvent mériter 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 compétiteurs 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 tiendront 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.

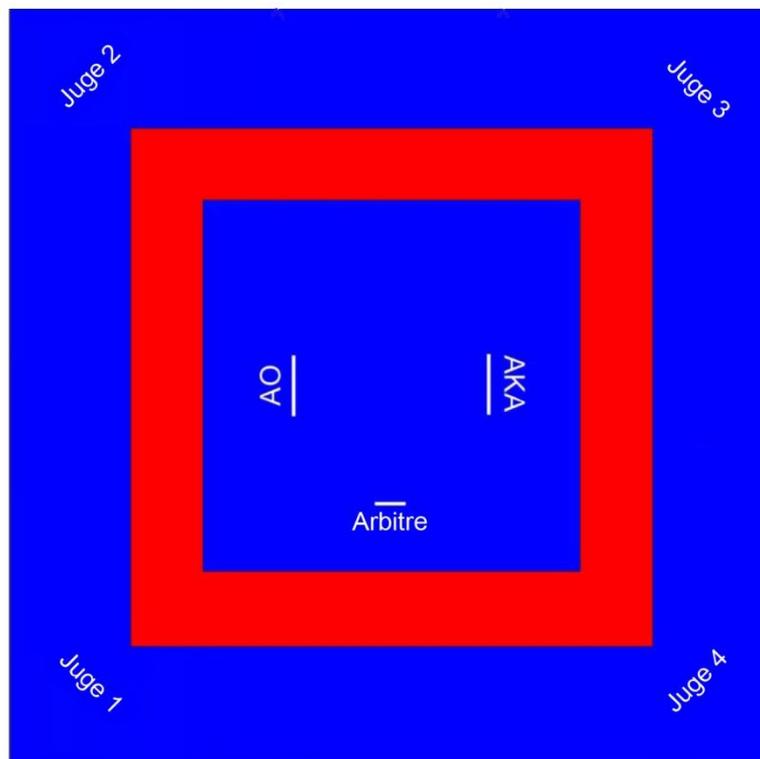
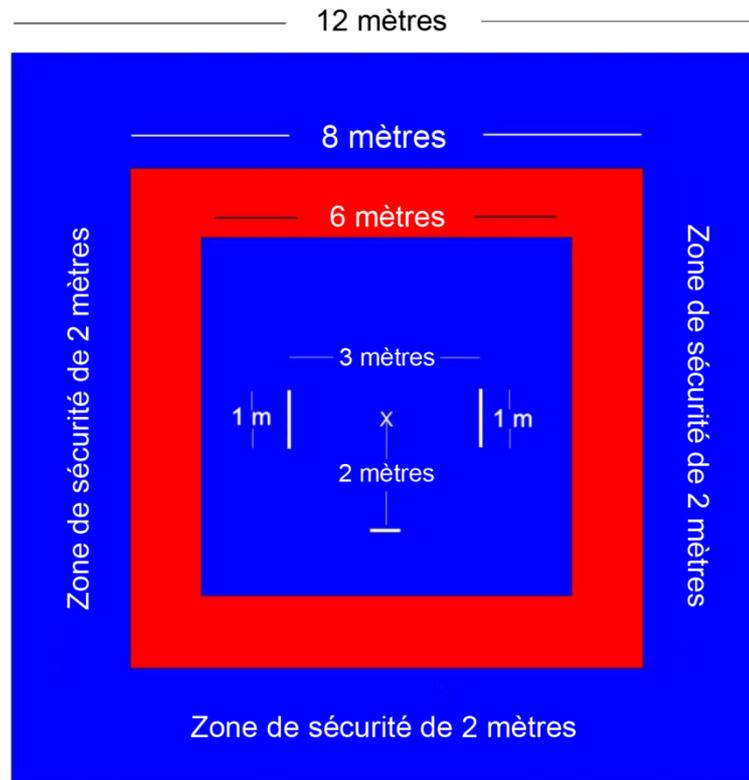
INDICATION D'INFRACTION DU RÈGLEMENT

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 et vers la gauche pour AKA y avec le drapeau bleu devant vers la droite pour AO. Cela permettra à l'Arbitre différencier quel compétiteur est considéré coupable.

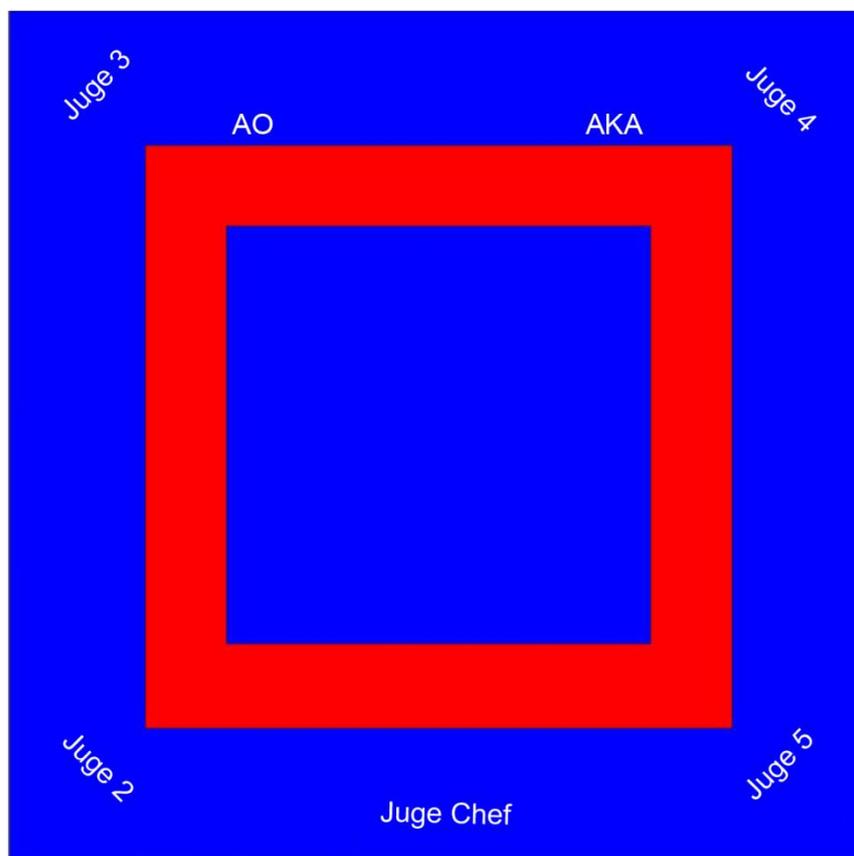
ANNEXE 4: MARQUES DES PONCTUATEURS

●↓○	IPPON	Trois points
○↓○	WAZA-ARI	Deux points
○	YUKO	Un point
□	KACHI	Gagnant
x	MAKE	Perdant
▲	HIKIWAKE	Egalité
C1C	Faute de Catégorie 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 x 10 cm



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



DOSSARD POUR LA FÉDÉRATION ORGANISATRICE DE 30 x 30 cm



EMBLÈME DE LA FÉDÉRATION NATIONALE DE 12 X 8 cm



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

ANNEXE 8: CHAMPIONNATS DU MONDE; CONDITIONS & CATÉGORIES

CHAMPIONNATS DU MONDE (pour Janvier 2015)							
CHAMPIONNATS DU MONDE CADET, JUNIOR & SUB-21				CHAMPIONNATS DU MONDE SÉNIOR			
GÉNÉRAL	CATÉGORIES			GÉNÉRAL	CATÉGORIES		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ La compétition durera pendant 4 jours. ❖ Chaque Fédération Nationale peut inscrire un (1) compétiteur par catégorie. ❖ 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). ❖ Les Championnats se dérouleront sur cinq (5) ou six (6) zones de compétition selon la disposition du stade. ❖ 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. ❖ Aux katas par équipes (masculin et féminin) Bunkai sera réalisé à la finale et aux rencontres décernant des médailles. 	SUB-21	CADET	JUNIOR	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La compétition durera pendant 5 jours. ❖ Les compétitions par équipes auront lieu après les compétitions individuelles. ❖ Chaque Fédération Nationale peut inscrire un (1) compétiteur par catégorie. ❖ 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). ❖ 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. ❖ Il faudra mettre à disposition des arbitres et officiels des horaires et des zones spéciales pour les repas. ❖ La durée des rencontres de Kumité sera de 3 minutes pour les catégories masculins et de 2 minutes pour les catégories féminines. ❖ Aux katas par équipes (masculin et féminin) Bunkai sera réalisé à la finale et aux rencontres décernant des médailles. 	Kata Individuel (âge+16)		
	Kata Individuel (âge 18, 19, 20)	Kata Individuel (âge 14/15)	Kata Individuel (âge 16/17)		Masculin Féminin	Masculin Féminin	
	Masculin Féminin	Masculin Féminin	Masculin Féminin		Kumité Masculin Individuel (âge + 18)		
	Kumité Masculin Individuel (âge 18, 19, 20)	Kumité Masculin Individuel (âge 14/15)	Kumité Masculin Individuel (âge 16/17)		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.		
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.		Kumité Féminin Individuel (âge +18)		
	Kumité Féminin Individuel (âge 18, 19, 20)	Kumité Féminin Individuel (âge 14/15)	Kumité Féminin Individuel (âge 16/17)		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.		
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.		Kumité Féminin Individuel (âge +18)		
	/	/	Kata Équipe (âge 14/17)		-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.		
	/	/	Masculin Féminin		Kata Équipe (âge+ 16)		
	TOTAL	12	10		13	Masculin Féminin	
				Kumité Équipe (âge +18)			
				Masculin Féminin			
				16			

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