



World Karate Federation

RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION DE KUMITÉ ET KATA

CONTENUS

RÈGLEMENTS DE KUMITÉ	1
ARTICLE 1: AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ	1
ARTICLE 2: TENUE OFFICIELLE	2
ARTICLE 3: ORGANISATION DES COMPÉTITIONS DE KUMITÉ	4
ARTICLE 4: L'ÉQUIPE ARBITRALE	5
ARTICLE 5: DURÉE DES RENCONTRES	6
ARTICLE 6: SCORE	6
ARTICLE 7: CRITÈRES DE DÉCISION	9
ARTICLE 8: COMPORTEMENT INTERDIT	10
ARTICLE 9: PÉNALISATIONS	13
ARTICLE 10: BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION	15
ARTICLE 11: PROTESTATIONS OFFICIELLES	16
ARTICLE 12: POUVOIRS ET DEVOIRS	19
ARTICLE 13: DÉBUT, SUSPENSION ET FIN DES RENCONTRES	21
ARTICLE 14: MODIFICATIONS	23
RÈGLEMENTS DE KATA	24
ARTICLE 1: AIRE DE COMPÉTITION DE KATA	24
ARTICLE 2: TENUE OFFICIELLE	24
ARTICLE 3: ORGANISATION DE LA COMPÉTITION DE KATA	24
ARTICLE 4: L'ÉQUIPE ARBITRALE	25
ARTICLE 5: CRITÈRES DE DÉCISION	26
ARTICLE 6: OPÉRATION DES ÉLIMINATOIRES	27

ANNEXES	28
ANNEXE:1 TERMINOLOGIE	29
ANNEXE 2: GESTES ET SIGNES AVEC LES DRAPEAUX	30
<i>ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE</i>	30
<i>SIGNES DES JUGES AVEC LES DRAPEAUX</i>	38
ANNEXE 3 : RÉFÉRENCES PRATIQUES POUR LES ARBITRES ET LES JUGES	42
ANNEXE 4: MARQUES DES PONCTUATEURS	45
ANNEXE 5: DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ	46
ANNEXE 6: DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KATA	47
ANNEXE 7: LISTE DES KATAS OBLIGATOIRES	49
ANNEXE 8: LISTE DES KATAS TOKUI DE LA WKF	50
ANNEXE 9 : LE KARATÉ GI	52
ANNEXE 10 : CHAMPIONNATS DU MONDE ; CONDITIONS & CATÉGORIES	53
ANNEXE 11 : 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 para la WKF, avec 8 mètres par côté (mesure prise à la partie extérieure), avec deux mètres de plus comme zone de sécurité, dans tout le périmètre. Les deux mètres de zone de sécurité ne doivent présenter aucun obstacle.
3. Une ligne de 0,5 m. de long, doit être tracée à une distance de deux mètres du centre de l'aire de compétition, pour la position de l'Arbitre.
4. Deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de longueur, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition, pour la position des compétiteurs.
5. Les Juges seront assis dans l'aire de sécurité. Un Juge regardera directement à l'Arbitre, les autres deux seront placés derrière de chaque compétiteur en se regardant à 1 mètre de l'Arbitre et chacun des Arbitres sera fourni d'un drapeau bleu et d'un drapeau rouge.
6. L'Arbitrator sera assis à la table juste hors de l'aire de sécurité, derrière et à gauche ou à droite de l'Arbitre. Celui-ci sera fourni avec un signe ou un drapeau rouge et un sifflet.
7. Le superviseur du score sera assis à la table officielle correspondante, entre le responsable de contrôler le marqueur et le chronométrateur.
8. La ligne du bord de l'aire de compétition d'un mètre doit être d'une couleur différente au 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 de Judo, car celles-ci empêchent les mouvements de karaté. L'Arbitre doit 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 d'accord 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 désignée 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 11)
Chaussettes bleu foncé ou noires normales et chaussons noirs pour le tatami.
Les Arbitres et les Juges féminins peuvent porter des pinces à cheveux.

COMPÉTITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter un karaté gi blanc, sans inscriptions, sans bande ni liseré. Seul l'emblème ou le drapeau du pays doit être porté sur le côté gauche de la veste ne pas dépassant la taille d'un carré de 10cm (100 mm x 100 mm). 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 qu'une fois attachées, elles dépassent 15 cm de chaque côté du noeud.
2. Néanmoins 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 minimum au moins couvrant 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
4. Les manches ne doivent pas dépasser le pli du poignet et ou moins recouvrir 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 disqualifier le compétiteur. 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 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.
8. Les protections suivantes sont obligatoires :
 - 8.1 Les gants approuvés par la WKF, un compétiteur portera des gants rouges et l'autre portera des gants bleus.
 - 8.2 Le protège-dents.
 - 8.3 Le protecteur de poitrine approuvé par la WKF.
 - 8.4 Les protège-tibias approuvés par la WKF, un compétiteur portera des gants rouges et l'autre portera des gants bleus.
 - 8.5 Le protège pied approuvé par la WKF, un compétiteur portera des gants rouges et l'autre portera des gants bleus.
 - 8.6 En plus du mentionné ci-dessus, les cadets devront également porter le face mask et la protection corporelle homologués par la WKF.

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

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

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.

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. Les slips coquilles comportant une coque plastique amovible qui s'introduit dans un suspensoir sont interdits et ceux qui en portent commettront une infraction.*

- III. *Quand un compétiteur arrive sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié ; mais une minute, lui sera accordée pour y remédier.*
- IV. *Lorsque la Commission d'Arbitrage donne son accord, les Arbitres 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 individuels et par équipes. Les rencontres individuels peuvent être ensuite, divisés en Catégories d'âge et de poids. Les Catégories de poids sont, enfin, divisées en différents rencontres. Le terme « rencontre » désigne aussi les compétitions kumité individuelles opposant des paires de membres d'équipes.
2. Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un rencontre pour un titre individuel.
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.
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 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 l'éliminatoire correspondante.

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 rencontrer. Le non rencontrant 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 de 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 un 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), trois Juges (FUKUSHIN) et un Arbitrator (KANSA).
2. Dans une rencontre de kumité, l'Arbitre et les Juges ne doivent pas avoir la même nationalité que les compétiteurs.
3. En outre, pour faciliter les opérations des rencontres, des chronomètres, marqueurs, annonceurs et superviseurs, seront désignés.

EXPLICATION :

- I. *Au début d'une rencontre, l'Arbitre se tient sur le bord extérieur de l'aire de compétition. Les Juges 1 et 2 se tiennent sur la gauche de l'Arbitre et l'Arbitrator et le Juge 3 se tiennent à sa droite.*
- II. *Après l'échange traditionnel des saluts entre les rencontrants et l'équipe arbitrale, l'Arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'Arbitrator se retournent lui faisant face, et tous se saluent et ils occupent leurs positions.*

- III Lorsque toute l'équipe d'arbitrage change, ceux qui sortent se placeront comme au début de la rencontre ou de la rencontre, ils se saluent entre eux et à la suite ils abandonnent l'aire ensemble.*
- IV. Quand les Juges changent individuellement, le Juge entrant rejoint le Juge sortant, ils se saluent et changent leurs positions.*
-

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 et à quatre minutes pour les rencontres individuelles pour médailles.. Les rencontres seniors féminines seront de deux minutes et de trois minutes pour les rencontres individuelles pour médailles. Les rencontres cadets et juniors seront de deux minutes.
 2. Le temps de la rencontre commence quand l'Arbitre donne le signe 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 signe de « fin de temps » marque la fin de la rencontre.
-

ARTICLE 6: SCORE

1. Les scores sont les suivants :

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

4. Un **NIHON** peut être accordé pour :
 - a) Coups de pied Chudan.
5. Un **IPPON** peut être accordé pour :
 - a) Chudan ou Jodan Tsuki.
 - b) 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 valable une technique effective portée en même temps que le signe de fin de rencontre. Une attaque, même effective, délivrée après un ordre de suspendre ou d'arrêter le 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.
9. Des techniques effectives, simultanées, effectuées par les deux compétiteurs l'un contre l'autre (AIUCHI), ne devront pas compter.

EXPLICATION :

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

VOCABULAIRE	CRITÈRES TECHNIQUES
Sanbon (3 points) se donne pour	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coups de pieds Jodan. Jodan se comme défini face, tête et cou. 2. Toute technique valable réalisée sur un adversaire préalablement projeté, ayant tombé d'eux-mêmes ou étant sur le sol.
Nihon (2 points) se donne pour	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coups de pieds Chudan. Chudan se défini comme abdomen, poitrine, dos et côtés.
Ippon (1 point) se donne pour	<ol style="list-style-type: none"> 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 des hanches. 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 deux secondes pour essayer une technique effective.

- II. *Lorsqu'un compétiteur est projeté d'accord au règlement, il glisse, tombe ou soit sur le sol pour une raison quelconque et il est marqué par son adversaire, le score sera Sanbon.*
- 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 maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'adversaire ne retourne pas la figure pendant la réalisation de la technique et continue en faisant face à son adversaire après de la dite réalisation.*
- 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 raisonnable de la cible, sans que l'adversaire n'ait aucune tentative de blocage ou d'esquive, seront comptabilisés, pourvu qu'ils 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 (ou au face mask) 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 quel 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 signe 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 le 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 Légale.*
- XIV. *Les véritables Aiuchi sont rares. Non seulement, les deux techniques doivent arriver à leur terme au même moment, mais elles doivent être valables toutes les deux avec bonne forme, etc. Deux techniques peuvent très bien être exécutées au même moment, mais elles sont rarement toutes les deux valables. L'Arbitre ne doit pas accorder un Aiuchi, alors qu'une seule des deux techniques est valable. Ce cas n'est pas un Aiuchi.*

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, bien par (Hantei) ou lorsque son adversaire obtient un HANSOKU, un, SHIKKAKU ou un KIKEN.

1. Quand à la fin de la rencontre les deux compétiteurs sont à égalité de points ou sans ponctuation, l'Arbitre annoncera égalité (HIKIWARE) et dans son cas le commencement du SAI SHIAI.
2. Dans des rencontres *individuels*, dans le cas d'égalité, les points et les pénalisations antérieures seront enlevés du marqueur et une rencontre additionnelle décisive d'une minute sera tenue (SAI-SHIAI). Un SAI-SHIAI, est une nouvelle rencontre à la fin de laquelle le vainqueur sera annoncé. En cas où il n'y aurait pas de points, ou en cas d'égalité, la décision sera prise par votation finale de l'Arbitre et des trois Juges (HANTEI). 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. Dans la compétition par équipes il n'y aura pas de rencontre additionnelle (SAI SHIAI) lorsqu'il existe une égalité, avec exception des cas exprimés dans le point 5 ci-après.
4. L'équipe vainqueur est celle qui a obtenu le plus de victoires. Dans le cas où les deux équipes aient le même nombre de victoires, le vainqueur sera celle qui a plus de points, faisant l'addition des rencontres perdus et gagnés. La différence maximal de points registre sera de huit.
5. Lorsque les deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, il y aura un autre rencontre décisive. Dans le cas où l'égalité continue il y aurait une rencontre additionnelle (SAI SHIAI) d'une minute maximum. Dans le cas où aucun point serait octroyé, la décision sera prise par votation de l'Arbitre et les trois Juges (HANTEI).

6. Dans la compétition par équipes, un rencontre finira lorsqu'une équipe gagne assez de rencontres ou elle obtienne assez de points pour en résulter vainqueur et il n'y aura plus de rencontres.

EXPLICATION :

- I. *Quand l'issue d'une rencontre est décidée par votation à la fin d'un SAI SHIAI inachevé, (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. En même temps, l'Arbitre étend son bras du côté du vainqueur, et annonce sa propre voix aux Juges. Puis il retournera à sa position d'origine donnant un coup de sifflet court pour annoncer la décision majoritaire.*
- II. *Dans le cas d'une votation avec égalité l'Arbitre résoudra l'égalité utilisant sa voix de qualité. Lorsqu'il retourne à la position d'origine, il met le bras au long de la poitrine, ensuite lève son bras plié à faveur du compétiteur pour annoncer sa voix de qualité. Après il annonce le vainqueur, comme d'habitude.*

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 répétées de l'aire de compétition (JOGAI).
3. Tout comportement dangereux de la part d'un compétiteur, qui démontre un manque d'égard pour sa propre sécurité, pouvant ainsi être blessé par son adversaire (MUBOBI).
4. Éviter le rencontre pour que l'adversaire n'ait pas l'opportunité de marquer.
5. Pousser, saisir l'adversaire ou rester poitrine contre poitrine sans faire l'intention de projection ou d'une autre technique.
6. Techniques qui lors de leur nature ne peuvent pas être contrôlées, en ce qui concerne la sécurité de l'adversaire et des attaques dangereuses et sans contrôle.
7. Attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes.
8. 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 ses 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.*

CONTACT AU VISAGE – SENIORS

- II. *Le contact avec un « coup » léger est permis dans le cas des compétitions Seniors, ayant du contrôle et sans des blessures dans la face, dans la tête et dans le cou, mais il est interdit le contact avec la gorge. 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 aux mêmes circonstances, aura pénalisation de KEIKOKU et IPPON (un point) pour l'adversaire. Dans le cas d'un troisième contact similaire il se produira HANSOKU CHUI et NIHON (deux points) pour le compétiteur blessé. Une nouvelle infraction est pénalisée par HANSOKU, la disqualification du fautif.*

CONTACT AU VISAGE – CADETS ET JUNIORS

- III. *Dans le cas des compétiteurs Cadets et Juniors aucun type de contact au visage, à la tête ou au cou (y compris le face mask) sera permis avec des techniques de main. Tout contact, n'importe l'intensité, sera pénalisé selon le paragraphe II ci-dessus, sauf s'il aurait été causé par le récepteur (MUBOBI). Les coups de pied Jodan pourront réaliser le contact le plus léger (« contact à la peau ») et pourtant être valable de marquer. 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 continûment par l'Arbitre. Un petit retard dans le Jugement permet la manifestation des symptômes de la blessure comme le saignement de nez. Moyennant cette observation on détectera tout effort des compétiteurs pour que les blessures résultent 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 pendre 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, pouvant être considéré un contact excessif. Par exemple, ce qui paraît un contact relativement légère, pouvait résulter que l'adversaire ne sois pas en conditions 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 Chef de tapis doit examiner les cartes médicales et être sûr que les compétiteurs ont les conditions requises pour le 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'étant pas en proportion à son comportement exagéré, après examen d'un médecin neutre.*
- VIII. *L'exagération d'une blessure existante n'est pas tellement sérieux, pourtant ce sera considéré une conduite inacceptable donc la première instance d'exagération recevra une pénalisation minimum de Keikoku (et Ippon pour l'adversaire). Les exagérations plus sévères comme tituber, tomber, se lever et retomber etc. pourront recevoir une pénalisation directe de Hansoku Chui ou Hansoku selon la gravité de l'infraction.*
- IX. *Lorsqu'un SHIKKAKU est imposé, ayant simulé une blessure, le compétiteur doit être retiré de l'aire de compétition et il doit passer directement à la Commission Médicale de la WKF, et celle-ci réalisera immédiatement une visite médicale. La Commission Médicale fournira un rapport à la Commission d'Arbitrage, avant la finalisation des Championnats. Ayant simulé une blessure, une pénalisation très sévère peut être imposée aux compétiteurs, y compris la suspension à vie.*
- X. *La gorge est spécialement vulnérable, même que le contact soit léger il doit être averti ou pénalisé, sauf que le contact soit 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 ou assujéti. Le point de tour de la projection ne doit pas être par-dessus de la taille du projeteur, et l'adversaire doit être assujéti jusqu'à la fin de la chute pour qu'il puisse tomber d'une façon sûre. Les projections par-dessus des épaules comme seio nage, kata garuma etc., également que les projections nommée « de sacrifice », tels que tomoe nage, sumi gaeshi etc. Il est également interdit de saisir l'adversaire au-dessous de la taille et de lui lever et lui projeter ou de baisser pour lui saisir les jambes. À l'objet d'une technique de projection et lorsqu'un adversaire peut être blessé, l'équipe arbitrale décide s'il y a une pénalisation.*
- 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.*
- 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. *Lorsque AO sort juste après que AKA obtient des points avec une attaque valide, il se produira « YAME » immédiatement avant du point et la sortie de AO ne sera pas enregistrée.
Si AO sort, ou a sortie lors de la ponctuation de 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 son opportunité de marquer des points en utilisant un comportement à l'objectif de perdre du temps. Le compétiteur qui recule continuellement sans faire face à l'adversaire, qui fasse obstacle ou sorte 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, l'Arbitre doit avertir au fautif. Une pénalisation peut être imposée pour une ou plusieurs infractions de la Catégorie 2, aura une pénalisation. Cependant, quand il reste moins de dix secondes, l'Arbitre annonce une pénalisation pour le fautif avec Keikoku (tant s'il y a eu au préalable ou non un Chukoku de Catégorie 2) et un Ippon sera annoncé pour l'adversaire. Lorsqu'il y a eu au préalable un Keikoku de la Catégorie 2, l'Arbitre donne pénalisation à l'infracteur avec Hasoku-Chui et donnera Nihon à l'adversaire. Lorsqu'il y a eu avant un Hansoku-Chui de la Catégorie 2 l'Arbitre donnera pénalisation à l'infracteur avec Hansoku et donnera la rencontre à l'adversaire. Cependant, l'Arbitre doit 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. *Une attaque d'un compétiteur, sans égard 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 contact excessif ou est blessé, l'Arbitre imposera une pénalisation ou un avertissement de la Catégorie 2 et ne pénalisera pas l'adversaire.*
- XVIII. *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.¹*

ARTICLE 9: PÉNALISATIONS

AVERTISSEMENT (CHUKOKU) :

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

KEIKOKU :

C'est la pénalisation pour laquelle un IPPON (un point) est ajouté au score de l'adversaire. KEIKOKU est imposé pour une infraction mineure pour laquelle un avertissement a déjà été donné au cours de la rencontre, ou pour des infractions insuffisamment importantes pour mériter HANSOKU-CHUI.

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

HANSOKU-CHUI :

C'est la pénalisation pour laquelle un NIHON (deux points) est ajouté au score de l'adversaire. HANSOKU CHUI est habituellement imposé pour des infractions pour lesquelles un KEIKOKU a déjà été donné au cours de la rencontre. Celui-ci peut être octroyé aussi par des infractions graves n'étant pas HANSOKU.

HANSOKU :

Celui-ci est imposé après une très sérieuse infraction, ou lorsque HANSOKU CHUI a déjà été imposé. C'est la disqualification du compétiteur. 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.

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. *Les pénalisations de la Catégorie 1 et de la Catégorie 2 ne peuvent pas être accumulées entre elles.*
- II. *Une pénalisation peut directement être imposée pour une infraction aux règlements. Lorsque la même infraction se répète, les pénalisations suivantes doivent être plus sévères. Par exemple, il n'est pas possible donner un avertissement ou une pénalisation pour un contact excessif et suite donner un avertissement pour la même faute.*
- III. *Les avertissements (CHUKOKU) sont donnés lorsqu'une infraction mineure aux règlements a été commise et qu'elle ne diminue pas (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) les possibilités de victoire du compétiteur, par la faute de son adversaire.*
- IV. *Un KEIKOKU peut être imposé soit directement sans qu'il y ait eu d'avertissement préalable. Le KEIKOKU est normalement imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est légèrement diminué (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) par la faute de son adversaire.*
- V. *Un HANSOKU CHUI peut être imposé soit directement, soit après un avertissement ou un KEIKOKU, lorsque le potentiel de victoire (dans l'opinion de l'équipe arbitrale) a été sérieusement réduit par la faute de l'adversaire.*
- VI. *Des pénalisations répétées entraînent un HANSOKU, mais il peut aussi être imposé directement pour les infractions sérieuses aux règlements. Il est imposé lorsque dans l'opinion de l'équipe arbitrale la possibilité de victoire d'un compétiteur est réduite à néant par la faute de son adversaire.*

- VII. *Tout compétiteur qui reçoit HANSOKU ayant provoqué des blessures et dans l'opinion de l'équipe arbitrale et du Chef de Tapis, son actuation est réalisée sans précaution ou dangereusement, ou qu'il n'aurait pas la capacité nécessaire pour la compétition WKF, il sera reporter à la Commission d'Arbitrage, et celui-ci prendra la décision si le compétiteur doit être suspendu pour le reste des rencontres et/ou pour des compétitions postérieures.*
- VIII. *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.*
- IX. *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 le 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 individuels 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 le SAI SHIAI décisoire d'une rencontre par équipes, alors la décision sera donnée par HANTEI.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le rencontre, par le médecin du tournoi, ne peut plus rencontre dans celui-ci.
4. Un compétiteur blessé, qui gagne un rencontre par disqualification, due à une blessure, ne peut rencontre de nouveau dans le championnat, qu'avec l'autorisation du médecin. Lorsqu'il est blessé encore une fois, il peut gagner un second 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 le rencontre et appeler le médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
6. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant le 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 le 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

le 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, appelant en même temps au docteur. Le chronométrateur arrêtera le temps quand l'Arbitre lève son bras. Dans tous les cas où le chronomètre aient commencé le compte pour les 10 secondes, le docteur devra examiner le compétiteur.

EXPLICATION:

- I. *Lorsque le médecin déclare que le compétiteur n'est pas en état de rencontre, ceci doit être clairement inscrit sur la fiche d'identification du compétiteur. Le degré d'incapacité doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.*
- II. *Un compétiteur peut remporter la victoire pour 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 au médecin lorsqu'un compétiteur souffre des blessures et aura besoin de traitement médical.*
- IV. *Le médecin doit faire des recommandations de sécurité, uniquement lorsqu'elles ont un rapport avec le traitement médical adéquat du compétiteur blessé.*
- V. *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 signe de l'Arbitre et fera son arrêt lorsque le compétiteur regagne complètement sa position et l'Arbitre lève son bras.*
- VI. *L'équipe arbitrale décidera le KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU selon le cas.*
- VII. *Dans les rencontres par équipes, lorsqu'un compétiteur d'une équipe aura KIKEN, 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 le représentant officiel ont le pouvoir de soumettre une protestation.
3. La protestation sera faite par écrit et soumise immédiatement après le rencontre qui l'a engendrée (la seule exception à cette règle est lorsque cette protestation concerne un mauvais fonctionnement administratif. Le Chef de Tapis 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 et elle devra être signée par le représentant officiel de l'équipe ou des compétiteurs.
6. Le plaignant doit verser une somme d'argent suivant les conventions du WKF-EC, 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 n'y pourra pas avoir deux membres de la même fédération nationale. La Commission d'Arbitrage désignera également trois membres additionnels numérotés du 1 au 3 et remplaçant automatiquement un des trois membres originels du Jury d'Appel quand il y ait un conflit d'intérêts, quand le membre du Jury ait la même nationalité ou n'importe quelle relation familiale avec l'une des parties impliquées dans l'incident, en comprenant tous les membres de l'équipe arbitrale en relation avec l'incident de la protestation.

8. Processus d'évaluation d'appels

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

Après se réunir le Jury d'Appel 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 de ses membres du Jury d'Appel signera la plainte avant la transmettre au trésorier qui en même temps la donnera au Secrétaire Général.

10. Protestations acceptées

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 des 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 considère la sanction des Arbitres impliqués

Le Jury d'Appel est responsable de prendre les mesures adéquates pour ne pas empêcher 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 la transmettre au trésorier qui en même temps la donnera au Secrétaire Général.

11. Rapport d'incidents

Après s'occuper de l'incident de 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 signée 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 la RC et la OC de prendre de mesures correctrices pour corriger les actions arbitrales qui aient été des infractions au règlement.

EXPLICATION:

- I. *Sur la plainte doivent figurer les noms des compétiteurs, l'équipe arbitrale qui officiait, 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 part 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.*
- V. *Même qu'une réclamation officielle est en préparation, les rencontres qui suivent ne seront pas retardés. L'Arbitrator 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 Chef de Tapis. À son tour le Chef de Tapis 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 ; opération et supervision des compétitions ; prendre les mesures nécessaires à la sécurité, etc.
2. Désigner et répartir les Chefs de Tapis (Arbitres Chef) sur leurs aires respectives, et de prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Chefs de Tapis.
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 le rencontre, et pour lesquels il n'y a pas de stipulation dans les règlements.

CHEFS DE TAPIS

Les pouvoirs et devoirs des Chefs de Tapis sont les suivants :

1. Déléguer, nommer et superviser les Arbitres et les Juges, pour toutes les marches dont ils ont le contrôle.
2. Superviser la prestation des Arbitres et des Juges de leurs aires de compétitions, et 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 le rencontre, lorsque l'Arbitrator 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.

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.
3. Expliquer, si nécessaire, au Chef de Tapis à la Commission d'Arbitrage ou au Jury d'Appel sur quoi il se base pour donner une décision.

4. Imposer des pénalisations et délivrer des avertissements avant, pendant et après le rencontre.
5. Obtenir le(s) opinion(s) des Juges et agir en base à celles-ci.
6. Annoncer et commencer les rencontres additionnelles (SAI SHIAI).
7. L'équipe arbitrale réalise des votations (Hantei) et annoncer le résultat.
8. Résoudre les égalités.
9. Annoncer le gagnant.
10. L'autorité de l'Arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.
11. L'Arbitre donnera tous les commandements et fera toutes les annonces.

JUGES

Les pouvoirs des Juges (FUKUSHIN) sont les suivants :

1. Assister l'arbitrage par signes effectués à l'aide de drapeaux.
2. 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 marquer un point.
- b) Quand un compétiteur semble avoir commis une technique et/ou un acte interdit.
- c) Quand ils ont remarqué la blessure, le malaise ou l'incapacité de continuer d'un compétiteur.
- d) Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition (JOGAI)
- e) Dans d'autres cas, où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'Arbitre.

ARBITRATORS

L'Arbitrator (Kansa) aidera au Chef de Tapis 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, l'Arbitrator lèvera immédiatement le drapeau rouge, et fera sonner le sifflet. Le Chef de Tapis fera l'indication à l'Arbitre d'arrêter le rencontre ou le match et devra corriger la faute. L'enregistrement de la rencontre ne deviendra officiel qu'après l'approbation de l'Arbitrator.

Il contrôlera avant de chaque rencontre/rencontre l'équipement des compétiteurs.

SUPERVISEURS DE SCORES

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

EXPLICATION:

- I. *Quand les trois Juges font le même signe, ou annoncent un point pour le même compétiteur, l'Arbitre arrêtera de rencontre et donnera la décision majoritaire. Dans le*

cas que l'Arbitre n'arrête pas le rencontre, l'Arbitrator lèvera le drapeau rouge et fera sonner le sifflet.

- II. *Quand deux Juges font le même signe, ou annoncent un point pour le même compétiteur, l'Arbitre n'arrêtera pas nécessairement le rencontre lorsqu'il est convaincu que ces signes sont incorrects.*
- III. *Cependant, si le rencontre est arrêté, alors la décision à la majorité doit prévaloir.*
- IV. *Lorsque l'Arbitre décide d'arrêter une rencontre, il donnera YAME en faisant le geste correspondant avec ses mains. Les Juges baisseront leurs drapeaux et ils attendront la décision de l'Arbitre. Quand l'Arbitre rentre sur sa ligne initiale, il signalera ses raisons pour arrêter la rencontre en utilisant le(s) signe(s) prescrit(s). Les Juges signaleront alors leurs opinions et l'Arbitre signalera la décision majoritaire.*
- V. *Dans le cas d'une décision d'égalité à deux, l'Arbitre indiquera avec la signale adéquate pourquoi il ne considère pas valide le point de l'autre compétiteur et après il l'octroi à son adversaire.*
- VI. *Quand les trois Juges ont des opinions différentes, l'Arbitre pourra donner une décision avec l'appui positif d'un Juge.*
- VII. *Dans le cas où deux juges ne signalent rien et l'autre ne soit pas d'accord avec l'Arbitre, ce sera à l'Arbitre de décider quel mesure il faut prendre.*
- VIII. *Dans le cas HANTEI l'Arbitre et les Juges auront une voix chacun. Dans le cas de SAI SHIAI avec égalité, l'Arbitre aura la voix de qualité.*
- IX. *Les Juges doivent signaler seulement ce qu'ils ont vu réellement, s'ils ne sont pas sûrs qu'une technique ait abouti sur une surface valable, ils ne doivent rien signaler.*
- X. *Le rôle de l'Arbitre est d'assurer que le déroulement de la rencontre ou du match, est d'accord aux 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 la ponctuation était valide ou s'il y a JOGAI. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.*
- XI. *Dans le cas où l'Arbitre n'écouterait pas le signe de fin de temps, le superviseur du score fera sonner un sifflet.*
- XII. *Quand après un match, l'Arbitre explique sur quoi il se base pour un Jugement, l'équipe arbitrale ne discutera qu'avec le Chef de Tapis, la Commission d'Arbitrage ou le Jury d'Appel. L'Arbitre ne donnera d'explication 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 le rencontre commencera.

3. L'Arbitre arrêtera le rencontre en annonçant «YAME» dès qu'il voit une technique valable. Si nécessaire, il ordonnera aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine (MOTO NO ICHI)
4. L'Arbitre retournera à sa position et indiquera son opinion ; alors, les Juges indiqueront leur opinion à l'aide d'un signe. Dans le cas d'octroyer un point l'Arbitre identifiera 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 reprendra le rencontre en annonçant «TSUZUKETE HAJIME ».
5. Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points pendant le 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, le rencontre est terminé.
6. Quand le temps est écoulé, le compétiteur qui a plus de points sera le vainqueur, et l'Arbitre l'annonce levant une main du coté du vainqueur, et annonce « AO (AKA) NO KACHI ». À ce moment là, le rencontre est terminé.
7. Quand le temps est écoulé et que la ponctuation est à égalité ou personne n'a marqué, l'Arbitre annoncera « YAME » et retournera à sa position. Il annoncera une égalité (HIKIWAKE) et dans son cas le commencement du SAI SHIAI.
8. Dans HANTEI l'Arbitre et les Juges ont chacun une voix. Dans le cas d'égalité de voix au but d'un SAI SHIAI ou inachevé, l'Arbitre utilisera sa voix de qualité pour défaire l'égalité.
9. Quand l'Arbitre se trouve face aux situations suivantes, il annoncera « YAME » et arrêtera le 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 équipe de protection.
 - c) Quand un compétiteur enfreint le règlement.
 - d) Quand l'Arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus rencontre à cause de blessures, malaise ou autres causes. Il prendra en compte l'avis du médecin du championnat et décidera si le rencontre devait être poursuivi.
 - e) Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas immédiatement une technique en deux secondes.
 - f) Quand l'un ou les deux compétiteurs tombent ou sont projetés, sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée en deux secondes.
 - g) Quand les deux compétiteurs se saisissent ou assujettissent sans faire une tentative d'une technique en deux secondes.
 - h) Quand les deux compétiteurs se trouvent poitrine contre poitrine sans faire une tentative d'une projection ou une autre technique quelconque en deux secondes.
 - i) Quand les deux compétiteurs sont sur le sol moyennant une chute ou projection et s'attaquent.
 - j) Quand il observe un point.
 - k) Quand les trois Juges indiquent le même signe, un point est annoncé pour le même compétiteur.
 - l) Quand il sera requis pour ceci par le Chef de Tapis.

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 courtois et insuffisant. 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 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 calme avant que la rencontre recommence. L'Arbitre doit faire reprendre la rencontre dans le plus bref délai.*
- III. *Les compétiteurs salueront au début de chaque rencontre.*

ARTICLE 14 : MODIFICATIONS

Seule la Commission Sportive de la WKF avec l'approbation du Comité Exécutif de la WKF, peuvent changer ou modifier ces règlements.

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. Pendant la compétition, les compétiteurs devront exécuter des katas obligatoires (« SHITEI »), ainsi que ceux de libre choix (« TOKUI »). Les katas seront en accord avec les écoles de Karaté-do reconnues par la WKF, basées sur les styles de Goju, Shito,

Shoto, et Wado. On peut trouver une liste de katas obligatoires à l'Annexe 7 et une liste de katas de libre sélection à l'Annexe 8.

4. Lorsqu'on exécute Shitei kata des variations ne seront pas permises.
5. Lorsqu'on exécute Tokui kata, les compétiteurs pourront choisir katas de la liste de l'Annexe 8. Les variations permises seront en accord avec l'école du compétiteur.
6. La table sera informée de l'élection du kata, avant le début de chaque tour.
7. Les compétiteurs doivent exécuter un kata différent pour chaque tour. Un kata, une fois exécuté, ne peut pas être répété.
8. Dans le repêchage on peut réaliser kata SHITEI ou TOKUI en accomplissant ce qui est établi dans le point 7 au préalable.
9. Dans les demi-finales et finales de compétition de kata par équipes, les équipes exécuteront le kata élu de la liste Tokui en Annexe 8 dans la forme usuelle. Après ils exécuteront une démonstration du kata (BUNKAI). Le temps permis pour la démonstration du BUNKAI est de cinq minutes. Le chronomètreur officiel commencera à compter le temps lorsque les membres de l'équipe auront salué à la finalisation du kata et il arrêtera le chrono à la fin du BUNKAI. L'équipe ne pas saluant après la réalisation de la démonstration du kata ou excédant les cinq minutes autorisées sera disqualifié. L'utilisation des armes traditionnelles ou des outils ou vêtements additionnels n'est pas autorisée.

EXPLICATION:

1. *Le nombre et le type du kata requis dépendent 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>	<i>Tokui</i>	<i>Shitei</i>
65-128	7	5	2
33-64	6	4	2
17-32	5	3	2
9-16	4	3	1
5 – 8	3	3	0
4	2	2	0

ARTICLE 4 : L'ÉQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque match, l'équipe de cinq Juges sera désignée par la Commission d'Arbitrage ou par le Chef de Tapis.
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

1. Le kata doit être exécuté d'une façon valable, et doit démontrer une bonne compréhension des principes traditionnels qu'il comprend. Pour donner la validité au comportement d'un compétiteur ou d'une équipe, les Juges tiendront compte ce qui suit :
 - a) Une démonstration réaliste de la signification du kata.
 - b) Compréhension des techniques utilisées (BUNKAI)
 - c) Bon temps, rythme, vitesse, équilibre et focalisation de la puissance (KIME).
 - d) Utilisation convenable et correcte de la respiration comme aide au KIME.
 - e) Focalisation convenable de l'attention (CHAKUGAN) et concentration.
 - f) Positions correctes (DACHI) avec une tension convenable dans les jambes et les pieds qui restent complètement sur le sol.
 - g) Tension convenable sur l'abdomen (HARA) et faute haut/bas dans le déplacement des hanches.
 - h) Forme correcte (KIHON) du style utilisé.
 - i) Pour évaluation de l'exécution, il faut compter avec d'autres points tel comme la difficulté du kata présenté.
 - j) Dans le kata d'équipe, un facteur de plus est la synchronisation sans aides extérieures.
2. Le compétiteur sera disqualifié lorsqu'il réalise une variation dans le kata Shitei.
3. Il sera également disqualifié s'il interrompt la réalisation d'un kata, Shitei ou Tokui ou s'il réalise un kata différent de celui qu'il a annoncé.
4. Le compétiteur qui réalise un kata hors de la liste ou refasse un kata sera disqualifié.

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. *Les appels pour commencer et arrêter l'exécution, donner des coups de pieds sur le sol, donner un coup de main dans la poitrine, dans les bras ou dans le karaté-gi, et l'exhalation non convenable, sont des exemples d'aides extérieures dont les Juges tiendront compte pour prendre leurs décisions.*
- V. *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 éliminatoire et quand les deux compétiteurs 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 arbitrale, AO se retire de l'aire de compétition. Ensuite il se dirige au point de commencement et que le nom de son kata ait été annoncé clairement, AKA commencera. À la fin du kata, AKA abandonnera l'aire et attendra la procédure de AO. Quand le kata de AO est complet, les deux retourneront au périmètre de l'aire de compétition et attendront la décision de l'équipe.
2. Quand le kata n'est pas valable ou s'il existe quelque incorrection, le Juge Chef pourra appeler à d'autres Juges pour obtenir une décision.
3. Si un compétiteur est disqualifié, le Juge Chef croisera et décroisera les drapeaux (comme le signe de TORIMASEN en kumité).
4. Quand les deux kata auront terminé, les compétiteurs resteront l'un à côté de l'autre, dans le périmètre de l'aire de compétition. Le Juge Chef demandera la décision (HANTEI) en faisant sonner fortement son sifflet en deux tons. Dans ce moment les Juges donneront leur voix.
5. La décision sera pour AKA ou AO, la l'égalité ne peut pas exister. Le compétiteur aura la majorité des voix et sera annoncé vainqueur.
6. Les compétiteurs se saluent l'un à l'autre, ensuite l'équipe arbitrale, 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. *Lorsque des drapeaux seront utilisés 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.*
- III. *Lorsqu'un compétiteur est appelé et il ne se présente pas ou se retire (Kiken), la décision sera octroyée automatiquement à son adversaire sans la nécessité de réaliser le kata annoncé au préalable.*

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'un SAI SHIAI inachevé, les Juges rendent leur décision avec les drapeaux et l'Arbitre en même temps lève son bras pour donner sa propre voix.
HIKIWAKE	Egalité	Dans le cas d'égalité dans le Hantei, l'Arbitre croise les bras, puis les étend avec les paumes des mains vers le front.
TORIMASEN	Inacceptable comme technique valable	L'Arbitre croise les bras, après fait un geste de coupure, avec les paumes de mains tournées vers le bas.

SAI SHIAI	Rencontre décisive d'une minute	L'Arbitre recommence le rencontre et annonce: "Shobu Hajime".
AIUCHI	Techniques simultanées	Aucun point n'est accordé aux compétiteurs. L'Arbitre ramène les poings l'un vers l'autre devant sa poitrine.
AKA (AO) NO KACHI	Rouge (bleu) vainqueur.	L'Arbitre étend obliquement le bras vers le haut, du côté du vainqueur.
AKA (AO) SANBON	Rouge (bleu) marque trois points	L'Arbitre étend le bras 45° vers le côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) NIHON	Rouge (bleu) marque deux points	L'Arbitre étend son bras jusqu'à l'épaule vers le côté de celui qui a marqué.
AKA (AO) IPPON	Rouge (bleu) marque un point	L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.
CHUKOKU	Premier avertissement de Catégorie 1 ou de Catégorie 2 sans pénalisation	Pour les infractions dans la Catégorie 1, l'Arbitre se tourne vers le fautif et croise les bras à la hauteur de la poitrine. Pour les infractions dans la Catégorie 2, l'Arbitre pointe l'index (bras plié) vers le visage du fautif.
KEIKOKU	Avertissement avec Ippon de pénalisation	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe l'index 45° vers le bas du fautif et annonce Ippon (un point) à l'adversaire.
HANSOKU-CHUI	Avertissement, avec Nihon de pénalisation	L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointe l'index horizontalement vers le fautif, et annonce un Nihon (deux points) pour l'adversaire.
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 de l'aire de compétition	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 le haut du fautif, il le met dehors, recule et annonce "AKA (AO) Shikkaku". Ensuite 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

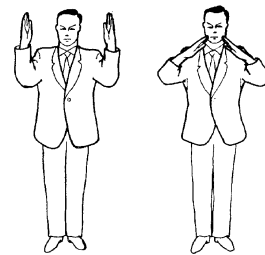
SHOMEN-NI-REI

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



OTAGAI-NI-REI

L'Arbitre annonce le salut des compétiteurs



SHOBU HAJIME

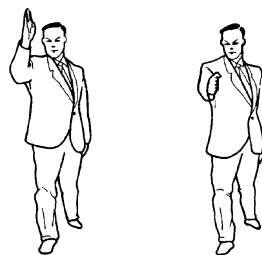
”Début de la rencontre”.
Après l'annonce, l'Arbitre recule un pas.



YAME

“Arrêt”

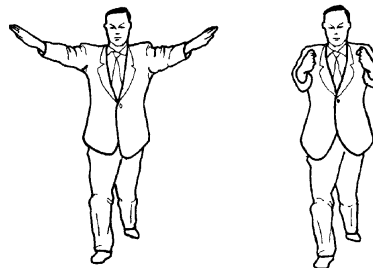
Interruption ou fin de la rencontre. Après l’annonce, l’Arbitre coupe de haut en bas avec la main.



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.



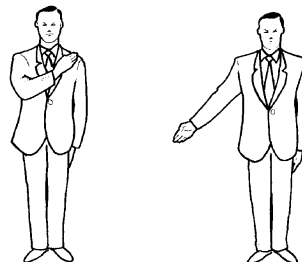
L’OPINION DE L’ARBITRE

Suite à la demande de « YAME » et utilisant la signale prescrite, l’Arbitre indique sa préférence, laissant son bras plié avec la paume de la main vers le haut, et vers le coté du compétiteur qui en marque.



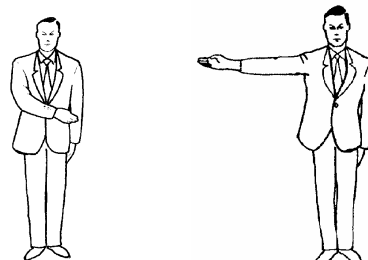
IPPON (Un point)

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



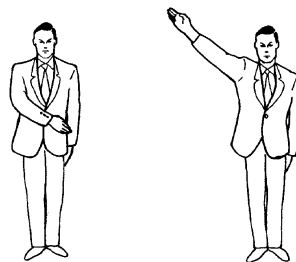
NIHON (Deux points)

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



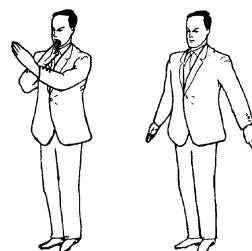
SANBON (Trois points)

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



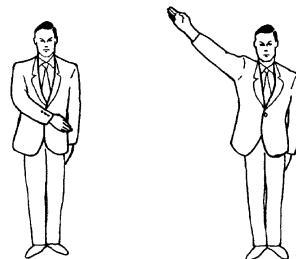
ANNULER LA DERNIÈRE DÉCISION

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"

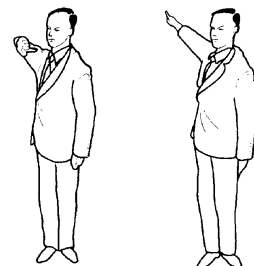
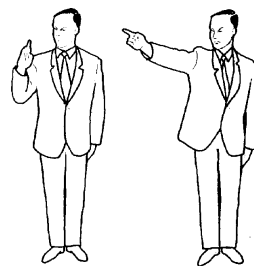
L'Arbitre pointe l'index à la position d'origine du compétiteur qui renonce et annonce la victoire de l'adversaire.



SHIKKAKU

“Disqualification, abandonner l’aire”.

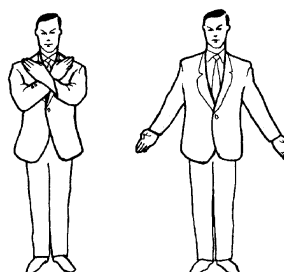
L’Arbitre signale pointe l’index 45° vers le haut du fautif, il le met dehors, recule et annonce “AKA (AO) Shikkaku”. Ensuite il annonce la victoire de l’adversaire.



HIKIWAKE

“Egalité”

Dans le cas d’une égalité ou quand aucun compétiteur 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.



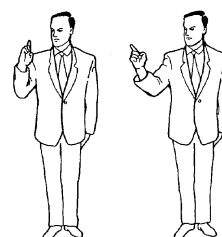
INFRACTION CATÉGORIE 1

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



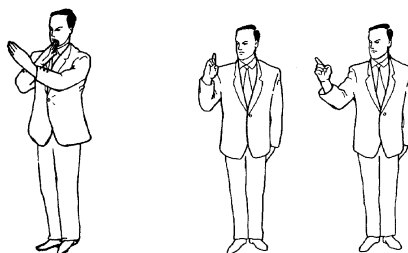
INFRACTION CATÉGORIE 2

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



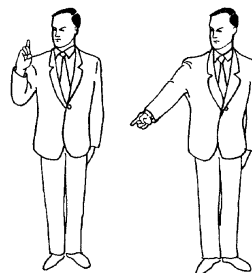
CHUKOKU

L'Arbitre donne un avertissement de Catégorie 1 ou 2 en faisant le signe correspondant. Il n'y aura pas de pénalisation.



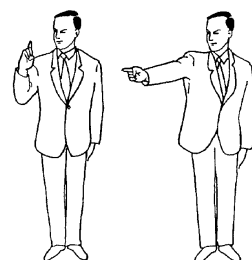
KEIKOKU

“Avertissement avec Ippon de pénalisation”.
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointer l'index 45° vers le bas du fautif et annonce Ippon (un point) à l'adversaire



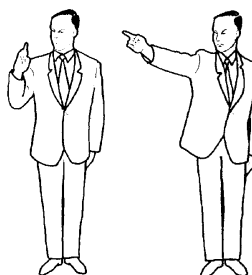
HANSOKU CHUI

“Avertissement avec Nihon de pénalisation”.
L'Arbitre annonce une infraction de Catégorie 1 ou 2, après pointer l'index horizontalement vers le fautif, et annonce un Nihon (deux points) pour l'adversaire.



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.



AIUCHI

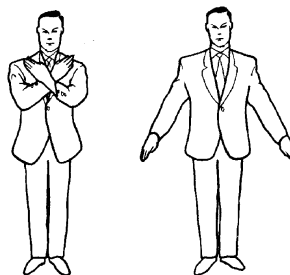
“Techniques valables simultanées”.
Aucun point n'est accordé aux compétiteurs.
L'Arbitre ramène les poings devant la poitrine.



TORIMASEN

“Inacceptable comme technique valable”

L'Arbitre croise les bras, après il fait un geste de coupure, avec les paumes de mains tournées vers le bas. Quand l'Arbitre fait le geste aux Juges et le fait suivre du signe de reconsidération, il signale que la technique ne remplit pas au moins un des 6 critères de ponctuation.



AKA (AO) A MARQUÉ LE PREMIER

L'Arbitre annonce aux Juges que AKA a marqué le premier, et met la main droite ouverte dans la paume de la main gauche. Si c'est AO qui a marqué le premier il portera la main gauche à la paume de la main droite.



TECHNIQUE DE BLOCAGE OU HORS DE LA CIBLE

L'Arbitre place une main ouverte sur l'autre bras et annonce aux Juges que la technique a été bloquée ou qu'elle est arrivée à une zone non valable.



TECHNIQUE NULLE

L'Arbitre bouge le poignet fermé à travers du corps pour annoncer aux Juges que la technique est nulle ou arrive hors de la zone valable.



CONTACT EXCESSIF

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



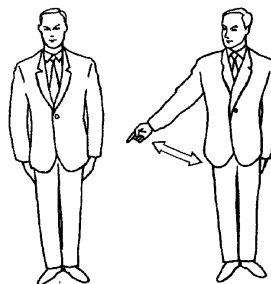
FEINDRE OU EXAGÉRER UNE BLESSURE

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 le limite de l'aire de compétition pour annoncer aux Juges que le compétiteur est sortie de l'aire de compétition.



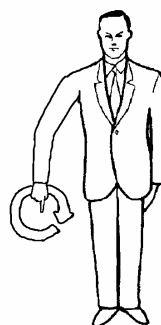
MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité)

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.



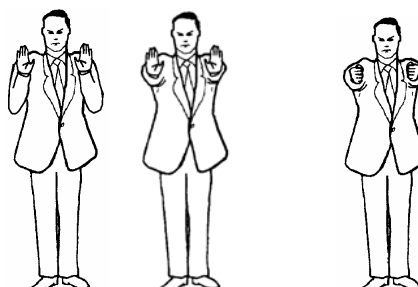
EVITER LE RENCONTRE

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



ESQUIVER, POUSSER, SAISIR OU RESTER POITRINE CONTRE POITRINE SANS ESSAIER AUCUNE TECHNIQUE PENDANT 2 SECONDS

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.



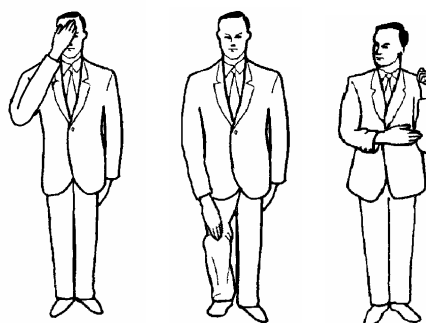
ATTAQUES DANGEREUSES ET SANS CONTRÔLE

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

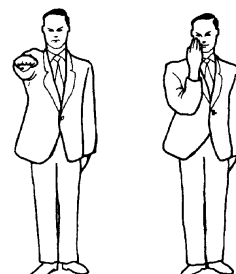
L'Arbitre lève son doigt index à ses lèvres pour indiquer aux Juges une infraction de Catégorie 2.



SHUGO

“Appel des Juges”

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

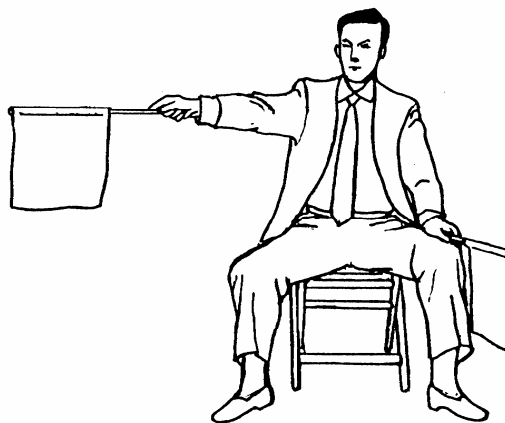


SIGNES DES JUGES AVEC LES DRAPEAUX

IPPON



NIHON



SANBON



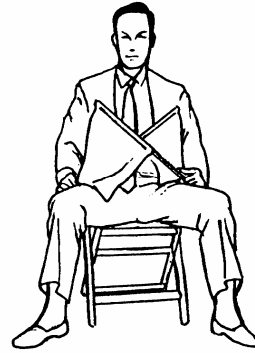
FAUTE

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



INFRACTION DE CATÉGORIE 1

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



INFRACTION DE CATÉGORIE 2

Le Juge tourne le drapeau avec le bras plié.



JOGAI

Le Juge donne un coup au sol avec le drapeau correspondant.



KEIKOKU



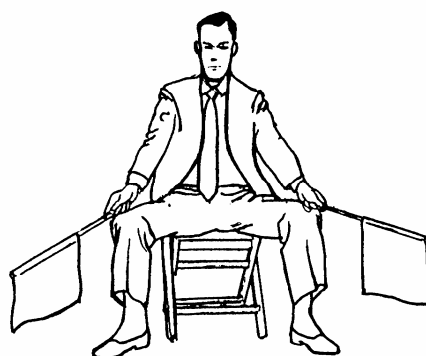
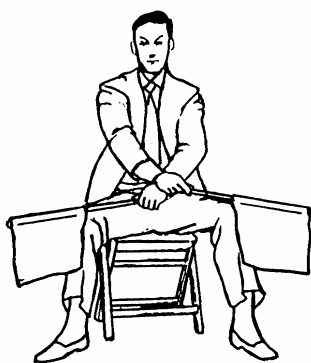
HANSOKU CHUI



HANSOKU

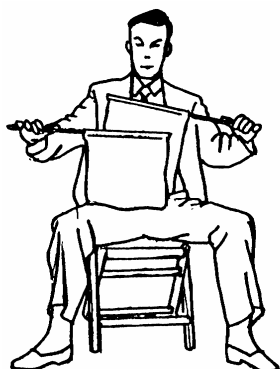


TORIMASEN



AIUCHI

Les drapeaux s'amènent 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, l'équipe arbitrale ne donnera 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 élevée 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 l'équipe arbitrale décide 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 tentations de se baisser a 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 XVI 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 ne pénalisera pas l'adversaire.

Un compétiteur qui reçoit un coup par sa propre faute et qui exagère les conséquences pour confondre l'équipe d'arbitrale pourra recevoir un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi et **additionnellement** 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 a 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. L'équipe arbitrale devra être capable 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 l'équipe arbitrale doit 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. Dans les cas où deux gyaku tsukis se produisent presque simultanément, d'habitude on donnera les points au compétiteur, qu'on considère premier à avoir réalisé sa technique, même si on peut considérer toutes les deux techniques valables. 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 projète 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.

Quand un compétiteur saisit les deux jambes de l'adversaire pour le projeter vers l'arrière ou quand un compétiteur baisse la tête et lève l'adversaire par le corps avant de lui projeter, il provoque une situation potentiellement dangereuse. L'Article 8, Explication X explique "... *et l'adversaire doit être assujéti jusqu'à la fin de la chute pour qu'il puisse tomber d'une façon sûre.*" En étant difficile d'assurer une projection sûre, ces projections entrent dans une catégorie interdite.²

² ENCORE UN CHANGEMENT POUR CLARIFIER QUE TOUTES LES PROJECTIONS DANGÉREUSES (ET TENTATIVES DE PROJECTIONS) SONT DANS LA CATÉGORIE 1.

PROCÉDURES DE VOTATION

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

Dans les cas où il y 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.

PAS DE SIGNALES APRÈS « YAME »

L'Arbitre, peut-il donner des points ou pénaliser quand trois Juges signalent pas après que l'Arbitre ait manqué de détenir le rencontre?

Le Paragraphe III des Explications de l'Article 12 explique " *Cependant, si le rencontre est arrêté, alors la décision à la majorité doit prévaloir.*" Comme les Juges n'ont rien vu, leur opinion ou vote ne comptera pas et l'Arbitre fera la majorité. Cette situation peut arriver quand l'action est réalisée proche du périmètre de l'aire de compétition du côté de l'Arbitre où les Juges n'ont pas de visibilité. Toutefois, les Arbitres doivent être très, très sûres d'octroyer des points ou des pénalisations dans ces situations.

DEUX JUGES SIGNALENT UN POINT POUR AKA

L'Arbitre, peut-il donner des points à AO si, après YAME, deux Juges signalent ponctuation pour AKA et l'autre ne signale rien?

Le règlement explique que l'Arbitre ne peut pas s'opposer à deux Juges à l'exception des cas où il ait le soutien de l'autre Juge, donc il devra donner le point à AKA.

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. Quand l'Arbitre arrête le rencontre et retourne à sa position, ils devront indiquer une infraction de Catégorie 2.

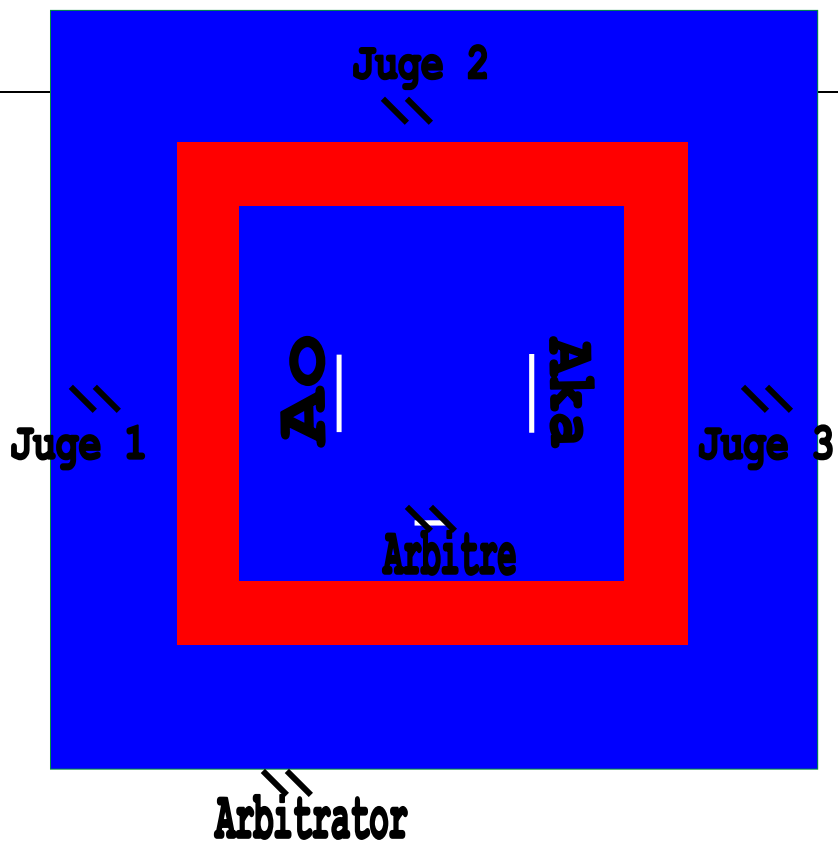
INDICATION D'INFRACTION DU RÈGLEMENT

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.

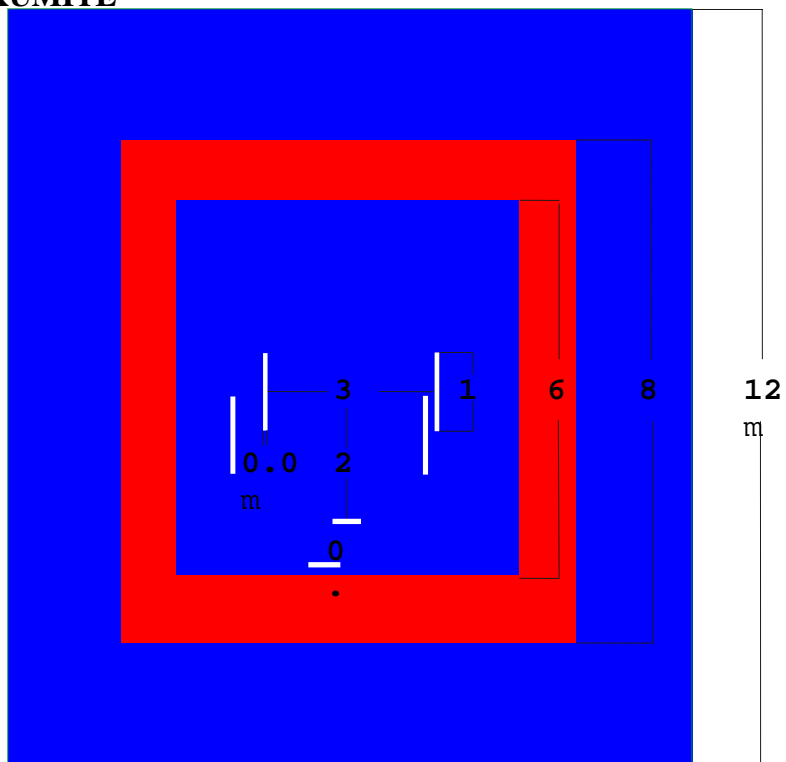
ANNEXE 4: MARQUES DES PONCTUATEURS

λ—λ	SANBON	Trois points
μ—μ	NIHON	Deux points
μ	IPPON	Un point
o	Kachi	Gagnant
6	Make	Perdant
σ	Hikiwake	Egalité
C1W	Faute de Catégorie1 - Avertissement	Avertissement sans pénalisation
C1K	Faute de Catégorie 1 - Keikoku	Un point à l'adversaire
C1HC	Faute de Catégorie 1 - Hansoku Chui	Deux points à l'adversaire
C1H	Faute de Catégorie 1 - Hansoku	Disqualification
C2W	Faute de Catégorie 2 - Avertissement	
C2K	Faute de Catégorie 2 – Keikoku	Un point à l'adversaire
C2HC	Faute de Catégorie 2 - Hansoku Chui	Deux points à l'adversaire
C2H	Faute de Catégorie 2 - Hansoku	Disqualification
KK	Kiken	Renonciation
S	Shikkaku	Disqualification grave

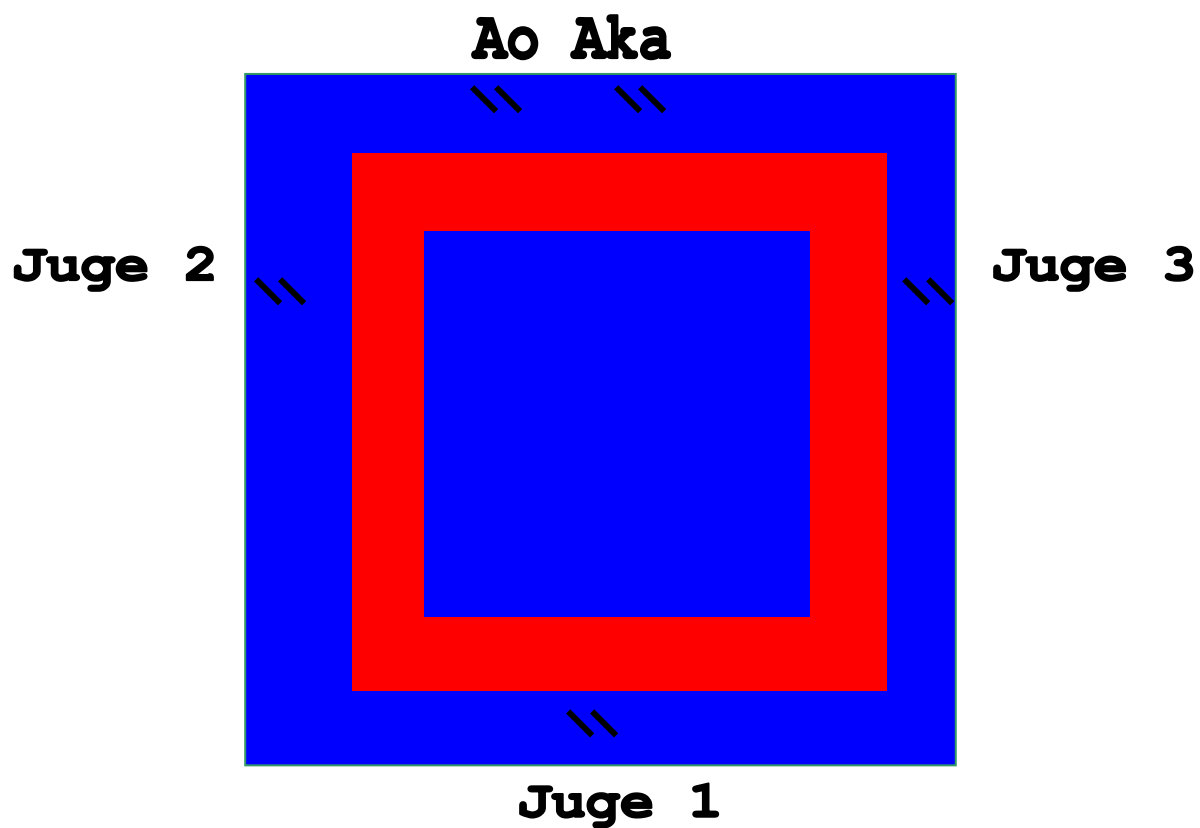
ANNEXE 5: DISPOSITION DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ

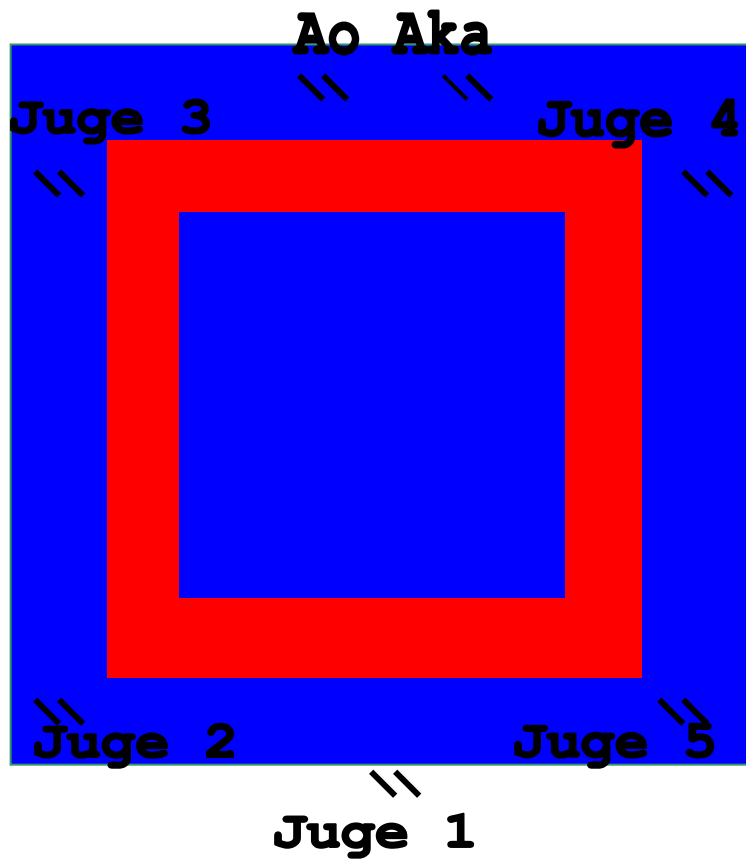


MESURES DE L'AIRE DE COMPÉTITION DE KUMITÉ



Avec trois Juges





ANNEXE 7: LISTE DE KATAS OBLIGATOIRES

LISTE DE KATAS OBLIGATOIRES (SHITEI) DE LA WKF

Goju	Seipai Saifa
Shoto	Jion Kanku Dai
Shito	Bassai Dai Seienchin
Wado	Seishan Chinto

ANNEXE 8: LISTE DES KATAS TOKUI DE LA WKF

LISTE DES KATAS TOKUI DE LA FÉDÉRATION MONDIALE DE KARATÉ

KATAS GOJU-RYU

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

KATAS WADO-RYU

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

KATAS SHOTOKAN

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

KATAS SHITO-RYU

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



ESPACE PUBLICITAIRE POUR LA WKF DE 20 x 10 cm.



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



DOSSARD DE 30 x 30 cm.



EMBLÈME DE LA FÉDÉRATION NATIONALE DE 12 x 8 cm.



ESPACE POUR LA MARQUE RÉGISTRÉE DU FABRICANT DE 5 x 4 cm.

ANNEXE 10: CHAMPIONNATS DU MONDE; CONDITIONS & CATÉGORIES

CHAMPIONNATS DU MONDE						
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 (jeudi, vendredi, samedi et dimanche). ❖ 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 5 ou 6 zones de compétition selon la disposition du stade. ❖ La durée des rencontres de Kumité sera de 2 minutes dans tous les cas. ❖ Ceux ayant participé à des Championnats du Monde Sénior, ne pourront pas participer aux catégories 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 4 jours (jeudi, vendredi, samedi et dimanche). ❖ Les compétitions par équipes auront lieu avant 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 4 zones de compétition en ligne. ❖ La compétition n'aura pas de pauses. 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 masculines individuelles et de 2 minutes pour les catégories féminines individuelles, sauf pour les finales et pour les rencontres individuelles décernant des médailles, pour lesquelles la durée sera de 4 minutes pour les catégories masculines et de 3 minutes pour les catégories féminines. ❖ Aux katas par équipes (masculin et féminin) Bunkai sera réalisé à la finale et aux rencontres décernant des médailles. 	<i>Kata Individuel (âge+16)</i>	
		<i>Kata Individuel (âge 14/15)</i>	<i>Kata Individuel (âge 16/17)</i>		Masculin Féminin	Masculin Féminin
		<i>Kumité Masculin Individuel (âge 18,19,20)</i>	<i>Kumité Masculin Individuel (âge (14/15))</i>		<i>Kumité Masculin Individuel (âge 16/17)</i>	<i>Kumité Masculin Individuel (âge + 18)</i>
		-68 Kg.	-52 Kg.		-55 Kg.	-60 Kg.
		-78 Kg.	-57 Kg.		-61 Kg.	-67 Kg.
			-63 Kg.		-68 Kg.	-75 Kg.
		+78 Kg.	-70 Kg.		-76 Kg.	-84 Kg.
			+70 Kg.		+76 Kg.	+84 Kg.
		<i>Kumité Féminin Individuel (âge 18,19,20)</i>	<i>Kumité Féminin Individuel (âge 14/15)</i>		<i>Kumité Féminin Individuel (âge 16/17)</i>	<i>Kumité Féminin Individuel (âge +18)</i>
		-53 Kg.	-47 Kg.		-48 Kg.	-50 Kg.
		-60 Kg.	-54 Kg.		-53 Kg.	-55 Kg.
		+60 Kg.	+54 Kg.		-59 Kg.	-61 Kg.
					+59 Kg.	-68 Kg.
					<i>Kata Équipe (âge 14/17)</i>	+68 Kg.
					Masculin Féminin	<i>Kata Équipe (âge+ 16)</i>
				Masculin Féminin		
				<i>Kumite Équipe (âge +18)</i>		
				Masculin Féminin		
TOTAL	6	10	13	16		

Referees and Judges Trousers Colour Guide

